2 CD

PEŁNE WERSJE GIER

SHADE: GNIEW ANIOŁÓW ■ BLOOD RAYNE

TYLKO U NAS PATCH DO GTA: SAN ANDREAS

CLICK!

Numer 8/2005
Cena 6,50 zł (w tym 7% VAT)
INDEX: 351555



grand theft auto San Andreas

Czy nowe GTA zasługuje na szóstkę?



FPS z Archiwum X – strzelanina z ufokami i Davidem Duchownym.



To najlepsza i najgorsza gra roku. Jak to możliwe? Czytaj w Clicku!

BARD'S TALE

Beczka śmiechu i... piwa

Tak zabawnej gry RPG jeszcze nie było!

Poradniki do trudnych strategii

Empire Earth II i Twierdza 2

INDEX: 351555
ISSN: 1509-0558



w numerze 08/2005

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

RECENZJE

PORADNIK

NIE TYLKO GRY



Hellgate: London s. 08



GTA: San Andreas s. 24



Battlefield 2 s. 36



Empire Earth II s. 50

KONKURSY

Wakacje!

No i zaczęły się... Mamy wakacje! Dla branży komputerowej to tradycyjnie okres odpoczynku. Wszystkie najważniejsze premiery zapowiedziano na targach E3, największe gotowe produkcje wypuszczono już na rynek, teraz trzeba zebrać siły przed kolejnym okresem hossy, który przypada na końcówkę roku. To najgorszy z możliwych okres dla prasy komputerowej, bo nowych, dużych, poważnych gier praktycznie nie ma i pisać musimy albo o tym, co gdzieś tam w przyszłości ma się ukazać, albo o produkcjach, których w listopadzie nawet byśmy nie zauważyli. Ale bez obaw – **wykorzystamy wszystkie wtyki, by nawet w środku sezonu ogórkowego zaskoczyć czymś, czego nie będzie miała konkurencja. Już za miesiąc sam się o tym przekonasz!**

A co przygotowaliśmy w tym numerze? Przede wszystkim recenzję Grand Theft Auto: San Andreas, bez wątpienia najbardziej oczekiwanej gry tego roku. Jak wypadła? Znakomicie – a szczegóły znajdziecie na stronie 24. Poza tym przyjrzeliśmy się oryginalnej produkcji Boiling Point, która zasługiwałaby na najwyższe oceny, gdyby nie... dziesiątki błędów i niedoróbek. Graliśmy też w pełną wersję Battlefield 2 i musimy przyznać, że ta seria staje się coraz lepsza z każdą kolejną odsłoną. Fani sieciowych shooterów mają już zajęcie na lato... Co jeszcze? Przetestowaliśmy spóźnione The Bard's Tale, trzymające w napięciu Still Life oraz następcę polskiego Chrome'a, grę SpecForce. Fakt, miesiąc był bardzo pracowity...



Zapraszamy do lektury najnowszego Clicka! Czy w domu przed kompem, czy na plaży na wakacjach, niech moc będzie z tobą!

Redakcja

Następny Click! w sprzedaży już 16 sierpnia!

A w nim na pewno*:
- poradnik do Bard's Tale
- zapowiedzi gorących premier
- wyjątkowy temat numeru (tssss!)

oraz wiele innych, ciekawych tekstów!

*Na pewno – chyba że niemiło zaskoczą nas producenci i dystrybutorzy softu...

DZIAŁY STAŁE

PEŁNA WERSJA

Blood Rayne

Dwa numery temu przedstawiliśmy recenzję Blood Rayne 2, teraz przypominamy klasyczną pierwszą część tej jednej z najbardziej znanych gier akcji na PC – równie grywalną, a zdaniem niektórych nawet bardziej klimatyczną. Fabuła? Piękna i niebezpieczna dhampirzyca Rayne, opłacana przez tajemnicze stowarzyszenie Brimstone, walczy z nazistowskimi oprawcami, którzy chcą wykorzystać pradawne artefakty, by przejąć kontrolę nad światem. W rzeczywistości stawką gry nie jest jednak uratowanie Ziemi przed zapędami faszystów, a wyrównanie rodzinnych porachunków – głównym przeciwnikiem Rayne okaże się jej ojciec, wampir Kagan.

Akcja? Krwawa i nieustanna! Nie odpalaj tej gry, kiedy masz coś do zrobienia, bo na pewno wciągnie cię ona na wiele godzin. Zapraszamy – Rayne czeka na twoją pomoc!

Minimalne wymagania gry **Blood Rayne** procesor 500 MHz, 128 MB pamięci RAM, karta graficzna z minimum 32 MB pamięci, system operacyjny WIN 9x/2000/ME/XP.

Pełną polską instrukcję do gry znajdziesz na płycie z grą, w pliku **Instrukcja.rtf**.



PEŁNA WERSJA

Shade: Gniew Aniołów

Mroczny horror, wykorzystujący większość najnowszych technologii grafiki trójwymiarowej. Zagadkowy klimat gry został umiejętnie zbudowany przez bogatą fabułę, pełną nagłych zwrotów akcji i osadzoną w świecie wykreowanym z dużą dbałością o szczegóły.

Na całą grę składa się ponad 30 poziomów, na przestrzeni których będziesz toczył walkę z siłami zła reprezentowanymi przez 26 różnych rodzajów przeciwników. By ich pokonać, będziesz musiał korzystać z broni, magii, a także własnego sprytu i inteligencji, bowiem Shade: Gniew Aniołów to również szereg fascynujących logicznych łamigłówek. Nie będzie łatwo, ale jeśli komuś się uda, to tylko tobie!





Minimalne wymagania gry **Shade: Gniew Aniołów** procesor 500 MHz, 128 MB pamięci RAM, karta graficzna z minimum 32 MB pamięci, system operacyjny WIN 9x/2000/ME/XP.

Pełną polską instrukcję do gry znajdziesz na płycie z grą, w pliku **Instrukcja.pdf**.

Patch do GTA San Andreas

Jak zainstalować niegrzeczny patch do San Andreas?

- rozpakuj plik hot_coffee_v2-1.zip
- wykonaj kopię pliku data/script/script.img
- zastąp oryginalny plik data/script/script.img tym, który znajdziesz w zipie z łatką.
- uruchom grę
- wciśnij **[Alt]+[Tab]** by wyjść z okna gry
- uruchom program sacensor.exe
- wciśnij **[Alt]+[Tab]** by wrócić do gry
- działanie łatki zobaczysz, kiedy uda ci się namówić dziewczynę, by poszła z tobą na kawę
- jeśli zapiszesz grę, łatka będzie już zainstalowana i nie będziesz musiał powtarzać wszystkich czynności ponownie.

Zawartość płyt CLICK! 08/2005

CD1
- **PEŁNA WERSJA**
  Blood Rayne
- **TRAILER**
  Enemy Territory: Quake Wars

CD2
- **PEŁNA WERSJA**
  Shade: Gniew Aniołów
- **WERSJA DEMO**
  DeadHunt
- **TAPETY**
  Singles 2
  SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo
  Battlefield 2
  Still Life
  Area 51
- **FREEWARE**
  Dope Wars
- **DODATKI**
  HotCoffe mod v2.1
  Leszek Solarski – Browar Song

Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirtectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!"





Film „Rekin i lawa: Przygoda w 3D" powstał na podstawie scenariusza Roberta Rodrigueza, który czerpał pomysły z historyjek stworzonych w wyobraźni jego siedmioletniego syna Racera Maxa. Podobnie jak w serii „Mali agenci", Rodriguez serwuje nam szaloną zabawę nie tylko dla najmłodszych, na dodatek zrealizowaną w technologii 3D. Warto wybrać się do kina – najlepiej z jednym z gadżetów, które można wygrać w naszym konkursie!

KONKURS SMS

NAGRODY: 10 KOSZULEK I 5 TOREB PLAŻOWYCH

Aby je wygrać, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kto jest reżyserem filmu „Rekin i lawa: Przygoda w 3D"?

A. Quentin Tarantino
B. Francis Ford Coppola
C. Robert Rodriguez

Odpowiedź wpisz według schematu:
CL.RL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C)

I wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 16 sierpnia 2005 r.

Juiced Szybcy i Gniewni



KONKURS SMS

Do wygrania 10 gier Juiced Szybcy i Gniewni!

Aby je wygrać, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Na jakim filmie wzorowali się autorzy gry?

1) Szybcy i Wściekli
2) Top Gun
3) 60 sekund

Odpowiedź wpisz według schematu:
CL.JS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

I wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 16 sierpnia 2005 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT

Grupa typowych londyńczyków..

HELLGATE LONDON

Brr, to takie coś jeździ „tubą"?

Ekipa odpowiedzialna za legendarne Diablo już niedługo zaskoczy nas nową, niekonwencjonalną produkcją, w której znów przyjdzie nam zmierzyć się z piekielną hordą!

Hellgate: London opowie historię rozpędzonego przez króla Filipa VI zakonu templariuszy. Nieświadomy niczego władca przegonił tym samym jedynych strażników Wrót Piekieł. Podczas gdy ostatni członkowie zakonu ukrywają się w stolicy Anglii, demony, chowające się przed światłem dziennym przez setki lat, wypełzły teraz na powierzchnię, by zniszczyć gatunek ludzki. Wszystko pogrąża się w potwornej ciemności, ogień zżera budynki, a piekielne pomioty włóczą się po mieście, siejąc postrach i śmierć. Templariusze, widząc dzieło zniszczenia, postanawiają **na nowo połączyć siły i uchronić ludzkość przed totalną zagładą.**

Tak pokrótce przedstawia się zarys fabularny najnowszej produkcji Flagship Studios, firmy założonej przez byłych pracowników studia Blizzard. Historia ta nie jest może wybitna, ale tworzy ciekawe i oryginalne tło dla akcji – jednym z atutów Hellgate: London jest pomysłowe połączenie świata średniowiecznych demonów ze współczesnymi realiami i nowoczesnym uzbrojeniem. Taki nieco **steampunkowy klimat może spodobać się nie tylko fanom Diablo, ale też każdemu miłośnikowi strzelanek.**

Chociaż w Hellgate: London będziesz widzieć świat oczami bohatera (w FPP), to **gra ma posiadać rozbudowane elementy RPG.** A więc będziesz zdobywać punkty doświadczenia, doskonalić przeróżne umiejętności, uczyć się walki wręcz, a także – najprawdopodobniej – czarować. Misje mają być mocno zróżnicowane. W trybie dla jednego gracza przyjdzie nam ratować z opałów braci templariuszy, chronić wyznaczone miejsca, eskortować różne postacie, podpalać, zabijać i... wystarczy.

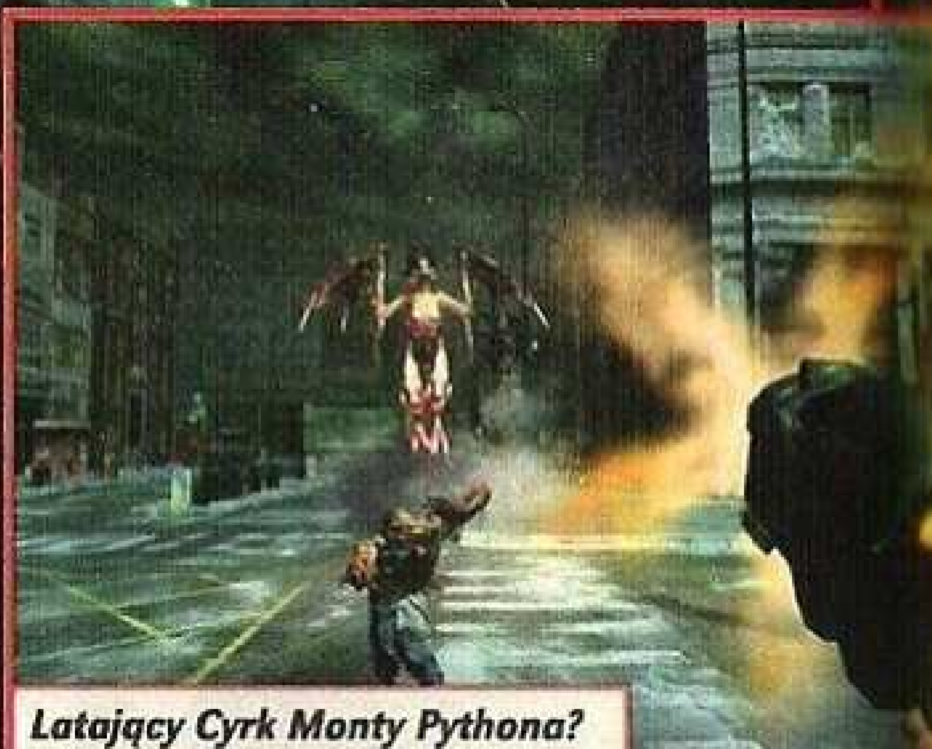
Gra będzie dość nietypowym połączeniem shootera i RPG-a, w którym zmierzysz się z dziesiątkami wrogo nastawionych zombie, duchów, demonów, trójgłowych stworów i wieloma innymi poczwarami. Twoim podstawowym zadaniem jako templariusza jest eksterminacja wszystkiego, co się rusza (*Yo, yo, yo – Rednacz*). Twój ekwipunek będzie więc obfitować w odpowiednie narzędzia śmierci. **Piekielne stwory będziesz mordował przy pomocy setki różnych broni!** Wśród nich znajdą się miotacze święconej wody, kusza strzelająca krucyfiksami, strzelba Zeusa, a nawet granatnik wypluwający kanistry z Greckim Ogniem. Oprócz tego pojawią się klasyczne karabiny, pistolety, granaty i wiele innych.

Hellgate: London to nietypowe połączenie shootera i gry RPG.

W przypadku gry takiej jak Hellgate: London bardzo ważne jest odpowiednie przygotowanie trybu multiplayer. **Możemy spodziewać się, że zachowane zostanie wszystko to, co było najlepsze w Diablo.** Zarówno tryb cooperative, w którym będzie można ukończyć podstawowy scenariusz gry, jak i pojedyncze questy z pewnością przykują graczy do monitorów na wiele godzin. Dojdą do tego jeszcze masakry dziesiątek demonów i obrona wskazanej lokacji przed grupą innych graczy.

Od strony graficznej Hellgate: London prezentuje się – na razie – dobrze, choć nie nadzwyczajnie. Nie ma tu wciąż wizualnych fajerwerków, co jednak może wyjść na plus graczom, którzy nie posiadają mocnego sprzętu. Oczywiście ta zwyczajność nie oznacza tandety i prostoty. Bill Roper (koordynator prac nad H:L) nie ukrywał, że **programiści postawili przede wszystkim na klimat.** Ciasne alejki skąpane w mroku będą budować nastrój grozy. Doskonałe są zwłaszcza przerywniki animowane – czuć szkołę Blizzarda.

Zapytany o datę premiery gry, Bill Roper wypowiedział jeszcze jedno, bardzo istotne zdanie: *Not this year – when it's done.* Mimo wszystko warto będzie poczekać. Nawet rok czy dwa. To nieistotne. Następca Diablo nadchodzi!



Latający Cyrk Monty Pythona?



Londyn nocą.

Przepraszam, którędy do pubu?

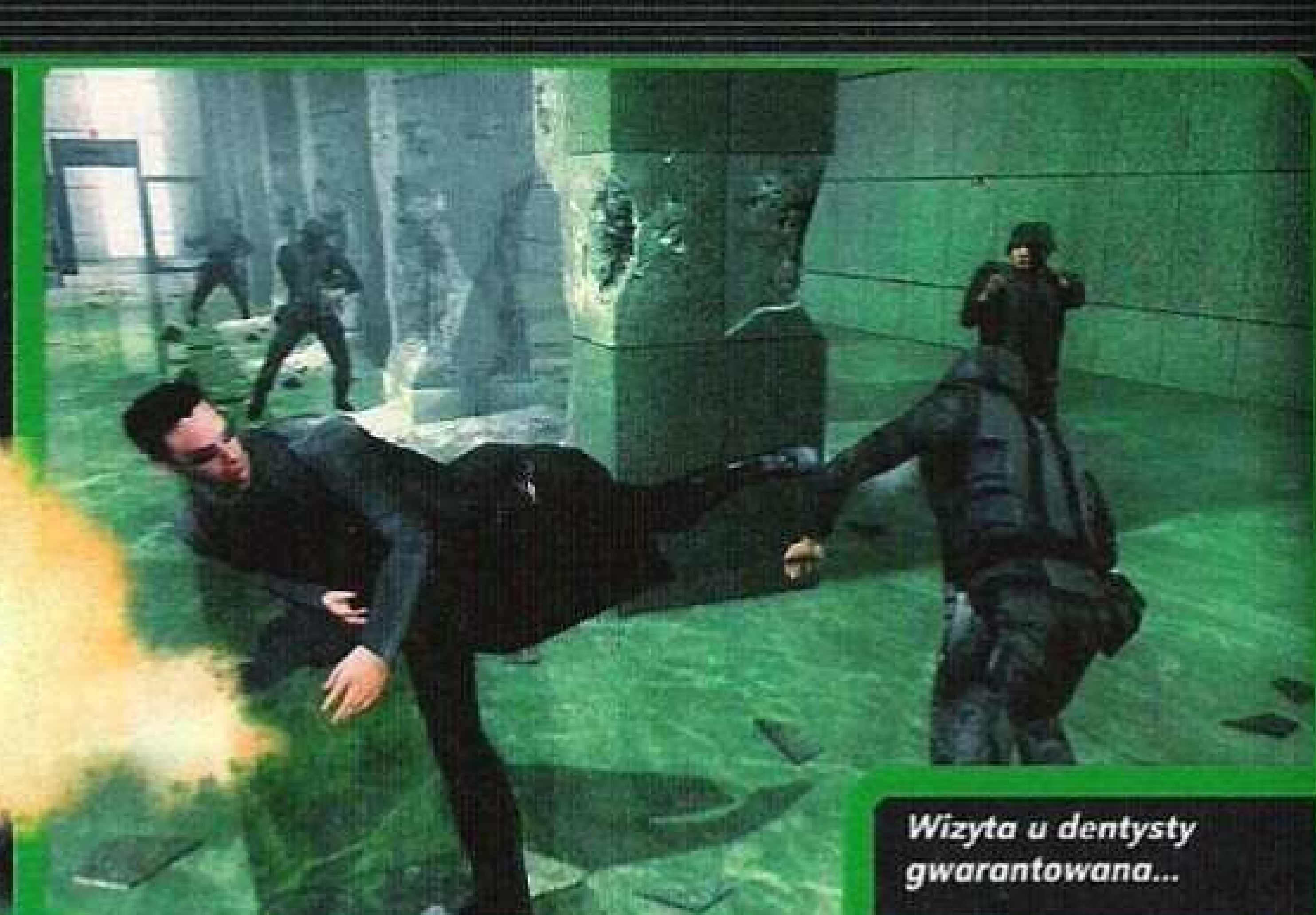
Hellgate: London

Producent:	Dystrybutor PL:
Flagship Studios	brak
http://www.hellgatelondon.com/	
Premiera: 2006	
Gatunek: RPG/FPS	
🙂	prawie setka broni • rozbudowany multiplayer
☹	połączenie RPG-a i FPS-a nie musi wypalić

Wielu próbowało, ale to właśnie ekipa Flagship Studios ma szansę wreszcie tego dokonać – stworzyc następcę Diablo...

Autor: Hedon





Wizyta u dentysty gwarantowana...

THE MATRIX PATH OF NEO

Teraz wreszcie będziesz miał okazję. Shiny Entertainment, po stworzeniu pierwszej gry na motywach filmowej trylogii: Enter the Matrix, zapowiedziało produkcję kolejnej, tym razem o wiele ściślej powiązanej z obrazem kinowym. W Matrix: Path of Neo **wcielisz się w postać odtwarzaną przez Keanu Reevesa i będziesz brał udział w wydarzeniach znanych ze srebrnego ekranu.** Swą wędrówkę rozpoczniesz od snu, który Neo wyśnił tuż przed otrzymaniem wiadomości wciągającej go w niesamowitą przygodę.

Od tej chwili będziesz przeżywać to co Neo, od nagłego wybudzenia się z Matrixa poprzez trening bojowy (włącznie z kultową sceną pojedynku z Morpheusem) aż do nauki wpływania na świat wykreowany przez maszyny. **Tak jak w filmie, będziesz w stanie manipulować Matrixem, unikać pocisków (czy też powstrzymywać je w locie, nim osiągną cel), widzieć otoczenie w „kodzie matrixowym" i oczywiście latać.** Nie zabraknie towarzystwa Trinity, sterowanej przez komputer i wspomagającej cię w walce. Przeciwników zaś eliminować będziesz nie tylko za pomocą broni palnej, ale również w bezpośrednich starciach dzięki wyuczonym sztukom walki.



To boli, panie Anderson!

Jeśli jesteś fanem „Matrixa", zapewne nieraz oglądałeś film i wzdychając raz po raz, chciałeś znaleźć się w skórze głównego bohatera.

Tytuł ten ma być swoistą „wersją reżyserską", tym razem ukazaną z perspektywy kluczowej postaci trylogii, a nie – jak to miało miejsce w Enter the Matrix – z punktu widzenia osób pobocznych. **Również kończyć będzie się całkiem inaczej niż trzecia część filmu.** Zmiana ta, choć w pewnym stopniu zaskakująca, ma jednak błogosławieństwo braci Wachowskich. Ojcowie „Matrixa" nadzorują zresztą cały projekt, trzymając pieczę nad scenariuszem, z pewnością więc nie zabraknie wielu efektownych scen. Gra będzie ukazywać, dopowiadać wątki, które nie do końca zostały wyjaśnione w obrazie kinowym. Ma spinać fabułę wszystkiego, co do tej pory było powiązane z tym universum, łącznie z „Animatrixem". Jak zwykle, bracia Wachowscy twierdzą, że do poznania całości historii należy obejrzeć i zagrać we wszystko, co tylko nosi znaczek zielonej matrycy. Cwane posunięcie, nie powiem...



Kiedy uwierzysz, nie będziesz musiał przejmować się grawitacją.

Będziesz w stanie manipulować światem Matrixa, unikać pocisków, widzieć otoczenie w „kodzie matrixowym" i oczywiście latać.



Nie próbuj mnie kopnąć, tylko mnie kopnij!

Matrix: Path of Neo wykorzystywać będzie zmodyfikowany silnik zastosowany w Enter the Matrix, usprawniony, dający o wiele większe możliwości. Oczywiście typowe są zapewnienia o **szczegółowej grafice, dynamicznym oświetleniu, wszelkiego rodzaju fajerwerkach graficznych pieszczących oczy, jak również o otoczeniu, które można będzie do woli niszczyć i deformować.** Rzecz jasna do prac nad projektem zatrudnieni zostali znani z filmu aktorzy: Keanu Reeves (Neo), Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Ann Moss (Trinity), a także Hugo Weaving (agent Smith).

O tym, czy szumne zapowiedzi znajdą swe potwierdzenie w rzeczywistości i czy odnajdziesz się w świecie „Matrixa", dowiesz się najwcześniej na Gwiazdkę tego roku. Do tego czasu możesz zbierać siły, które pozwolą ci na podążenie za białym królikiem...

Matrix: Path of Neo

Producent: Shiny Entertainment	**Dystrybutor PL:** LEM
http://www.shiny.com/	
Premiera: grudzień 2005	
Gatunek: akcja	
	historia ukazana z perspektywy Neo • postacie znane z filmu • powiązania z główną fabułą
	pierwszy komputerowy Matrix nie wypalił

Odcinanie kuponów od popularności Matrixa czy warty zagrania i wciągający tytuł, pozwalający przeżyć przygody Neo? Oto jest pytanie...

Autor: Ander Kris

SNOW

Nie każdy Johnny chcący zrobić karierę w Hollywood jest chrześniakiem Vito Corleone. Bohater gry Snow nie ma tego szczęścia, a jego przygoda z filmem kończy się, jeszcze zanim zdążyła się zacząć.

Chłopak nie jest jednak w ciemię bity, nie spuszcza głowy i nie wraca do swojej wioski pasać krowy. Zamiast tego rozgląda się uważnie po rynku pracy, po czym stwierdza, że poza intratnym inaczej czyszczeniem butów za wiele wakatów nie ma. Nie bacząc więc na nic, Johnny postanawia zostać narkotykowym „kingpinem". **Zgodnie z amerykańską zasadą „od pucybuta do milionera", zaczyna od sprzedaży marihuany, a skończy na kokainie.** To znaczy – o ile dożyje końca. Ale to już zależeć będzie od ciebie.

Twoim zadaniem będzie zorganizowanie sieci dystrybucji narkotyków, pozyskanie dostawców i zapewnienie ochrony. Oczywiście początkowo nie masz co liczyć na wielkie interesy, jednak **wraz z postępami w grze pojawią się piękne kobiety, naprawdę sprawni zabójcy i bardzo duże pieniądze.** Sama rozgrywka nie będzie wymagała szczególnej wiedzy o ekonomii ani ślęczenia godzinami nad tysiącem wykresów i tabelek. Przecież masz handlować prochami, nie analizować ruchy na Wall Street. Do twoich zadań będzie więc należało kupowanie, szmuglowanie i rozprowadzanie towaru.

Bo komórka była niemodna...

Na tym zabawa się naturalnie nie kończy. Bardzo wskazane jest mieć w posiadaniu sieć nocnych klubów, w których można prać brudne pieniądze. W branży narkotykowej jest taka sama konkurencja jak w każdej innej, ale metody załatwiania interesów odrobinę się różnią. **Dobrze mieć więc kilku dobrych cyngli, których zadaniem jest zwalczanie przeludnienia w szeregach oponentów.** Krew i narkotyki jednak potrafią tak splamić reputację, że nawet wizir nie pomoże. W takich sytuacjach dobrze mieć na swoje usługi firmę prawniczą... Oczywiście i to będzie możliwe.



Większość akcji wykonasz w tego typu menusach.



Zastanawiające: gdzie ona schowała tego guna?



Screeny, które widzicie obok, nieco przekłamują obraz Snow. Z tego co widzieliśmy na targach E3, **esencja i właściwa treść gry to przeskakiwanie po menusach.** Jak zresztą przyznał szef projektu, pomysł na „Śnieg" (tak w slangu określane są kokaina i heroina) wziął się z gry DopeWars – małej darmowej gierki, która wciąż cieszy się dużą popularnością (więcej o niej poniżej). Różnica między komercyjną produkcją a pierwowzorem jest widoczna na pierwszy rzut oka. Oprócz ładnych, choć standardowych menusów, w grze zobaczysz masę scenek rodzajowych, jak choćby załatwianie porachunków. Wszystko wygląda, dzięki technice cel-shadingu, jak niezgorszy komiks.

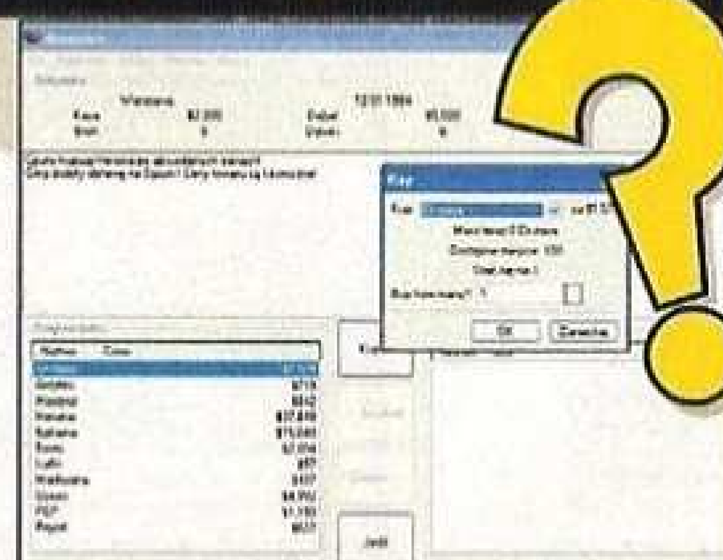
Snow będzie grą bardzo nietypową. Choć zapowiadana jest jako strategia ekonomiczna, w praktyce **nacisk w niej położono przede wszystkim na jak największą przyjemność czerpaną z gry.** Fabuła będzie nieliniowa, a gracz co chwila nagradzany będzie za postępy dodatkowymi postaciami i sprzętem. Bardzo ciekawe jest też to, że **Snow pojawi się na PC jako konwersja z Xboxa.** To chyba pierwszy przypadek strategii, która tworzona jest specjalnie na konsolę, a później dopiero przerabiana na PC. Co z tego wyniknie, okaże się na początku przyszłego roku.

Rozgrywka nie będzie wymagała ślęczenia nad tysiącem wykresów. Masz przecież handlować prochami, nie analizować ruchy na Wall Street!

Aaa! Zamiast wora pełnego cukierków Mikołaj dał jakieś zielsko!

DopeWars

Choć DopeWars wyglądem przypomina windowsowy notatnik, a nawet Saper jest bardziej efektowny graficznie, gra ta zdobyła serca setek tysięcy graczy, którzy ściągnęli ten zajmujący niewiele ponad 1 MB plik. Grać możesz samotnie lub po sieci – polecamy! DopeWars znajdziesz na płycie dołączonej do aktualnego numeru Clicka.





Snow

Producent:	Dystrybutor PL:
Frog City Software	Cenega

http://www.2kgames.com/

Premiera: początek 2006

Gatunek: strategia

+ ładna grafika • prawdopodobnie łatwa obsługa
- czy to nie będzie to samo co DopeWars, tyle że z lepszą grafiką?

Autorzy Tropico i serii Imperialism wzięli się za strategię, tworzoną głównie na Xboxa. Na pewno będzie ciekawie.

Autor: Che Collada

SNIPER ELITE
BERLIN 1945

W większości FPS-ów broń snajperska była tylko dodatkiem do arsenału. Rebellion szykuje jednak grę, w której snajper będzie głównym bohaterem.

Bohaterem Sniper Elite jest **amerykański strzelec wyborowy**, wykonujący misje w chylącym się ku upadkowi Berlinie. Stolica III Rzeszy odtworzona została z niezwykłą dbałością o szczegóły, w grze zobaczymy nawet charakterystyczne budynki, które zniszczono podczas działań wojennych i już nigdy nie odbudowano.



Takiemu tankowi nie da rady nawet snajper.

W takich lokacjach toczyć się będzie gra, która przede wszystkim jest skradanką, z akcją przedstawioną z perspektywy trzeciej osoby. Twoim zadaniem będzie znalezienie dobrego miejsca do oddania strzału, a następnie sprzątnięcie wskazanego przed misją celu. Zademonstrowane dotąd **fragmenty gry przedstawiają w działaniu bardzo rozwinięte algorytmy sztucznej inteligencji** – w jednej z prezentacji losy misji toczą się na trzy róż-



Trafiony, zatopiony!

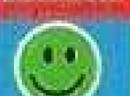
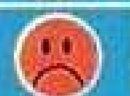
ne sposoby, zmieniając się za każdym razem w wyniku innych decyzji podejmowanych przez AI!!!

Rozbudowany jest również system kalkulujący celność strzału. Na najniższym poziomie trudności kula zawsze trafia w miejsce wskazywane przez celownik, na wyższych trzeba będzie wziąć pod uwagę również grawitację, wiatr, postawę strzelca i poziom jego zdenerwowania.

Kiedy strzał jest wyjątkowo udany, kamera przechodzi w tryb bullet-cam.

Jeśli nie widziałeś takich filmów, jak „Wróg u bram" czy „Szeregowiec Ryan", możesz myśleć, że snajper to żołnierz, który ma na froncie prostą robotę. Trzyma się z dala od bezpośredniej wymiany ognia, strzela mało, za to niemal zawsze celnie. Nic bardziej mylnego! Bycie snajperem wymaga nie tylko celnego oka, ale również stalowych nerwów, nadludzkiej szybkości i refleksu. Wkrótce będziesz mógł przekonać się o tym sam. Także w trybie multiplayer.

Sniper Elite

Producent: Rebellion	**Dystrybutor PL:** brak
http://www.rebellion.co.uk/	
Premiera: IV kwartał 2005	
Gatunek: skradanka/TPP	
	ciekawa tematyka • rozbudowana symulacja strzału • rozwinięte AI
	czy strzelanie ze snajperki nie będzie na dłuższą metę zbyt nudne?

Nietypowa, oryginalna gra dla fanów inteligentnej akcji. Mamy nadzieję, że jej wysoki poziom zaskoczy nas tak jak... nieoczekiwana kulka snajpera.

Autor: Foch77

Może małe sam na sam z Samem?

Z takimi gunami to Sam jest tym, kogo należy się bać...

Dziwne uzębienie jak na gada, panie dinozaurze.

Pojazd może i niezły, ale jak w nim zrobić „zimny łokieć"?

SERIOUS SAM II

Nowy engine, lokacje, giwery i przeciwnicy – przy starych założeniach. Orgia destrukcji z Chorwacji niebawem wróci na PC!

Wiele można by powiedzieć o pierwszym Serious Samie, ale na pewno nie to, że był on wyrafinowaną rozrywką intelektualną. Włączając go, **automatycznie mogłeś dać mózgowi bilet do kina, gdyż podczas gry do niczego się nie przydawał.** Najtrudniejszym zadaniem było co najwyżej pociągnięcie za jakąś dźwignię, a i przed takimi wyzwaniami nie stawałeś zbyt często. Dużo trudniejsze były same walki, przy których dokonania Rambo to głaskanie kota. Wrogów w Serious Samie były tysiące, z czego niejednokrotnie walczyłeś z setką naraz.

I choć gra była prosta jak trajektoria lotu pocisku, przyjęta została bardzo ciepło. Podczas produkcji sequelu tej gry, chorwacka grupa Croteam, zdecydowali się na standardowy zabieg. Postanowili wykorzystać wszystkie sprawdzone w pierwszej części (i samodzielnym dodatku: Second Encounter) elementy z jedną zmianą: każdy polepszyć i powiększyć. Wygląda na to, że im się udało.

Twórcy postanowili wykorzystać wszystkie sprawdzone elementy z jedną zmianą: każdy powiększyli i polepszyli.

Choć do premiery gry zostało jeszcze kilka miesięcy, już teraz wygląda ona na praktycznie ukończoną. Zanim jednak przyjrzę się bliżej zmianom, zasypię cię liczbami. Gotów? No to lecimy: w Serious Sam 2, **spacerując lub jeżdżąc jednym z 10 pojazdów przez 7 światów podzielonych na 42 poziomy, napotkasz 45 rodzajów wrogów, których zabijać będziesz mógł za pomocą 15 broni (każda ma alternatywny tryb strzelania!).** Nawet sceptycy muszą przyznać, że zapowiada się imponująca rzeź. Broń kopie jak należy, zniszczyć możesz na planszy prawie każdy element, a wrogowie chyżo pchają się pod celownik. Czego chcieć więcej?

Odpowiadam – multiplayera. Niestety, **rozgrywka będzie przeznaczona głównie dla jednego gracza, tryb sieciowy przez autorów traktowany jest na razie nieco per noga.** Tj. wiadomo, że będzie, ale same rodzaje zabawy wieloosobowej pozostają na razie tajemnicą. Prawdopodobnie skończy się tak, że grać będziesz mógł w deathmatchach i capture the flag, a to raczej nie wróży grze wielkiego sukcesu. Sieciówki poszły już daleko do przodu... Sytuację ratuje tu na szczęście tryb kooperacji, dla którego gra jest wręcz stworzona. Pozwoli on też na dużo lepsze wykorzystanie niektórych pojazdów. Wiadomo – jeden jedzie, drugi strzela.

Croteam wiele uwagi poświęcił tworzeniu poziomów. Te są gigantyczne (podzielone na checkpointy – pewnie po to, żeby grający na Xboksie mieli możliwość zasejwowania, he, he) i bardzo zróżnicowane. **Mamy tu nieźle wyglądającą dżunglę, futurystyczne miasta i sporo innych lokacji, które sprawią, że rzeź nie znudzi ci się za szybko.** Autorzy zdają sobie sprawę, że znużenie ich grą jest jednak możliwe. Stąd też w SS2 znajdziesz kilka niuansów. W tym na przykład fragmenty jakby żywcem wzięte z platformówki i misje na czas.

Nowy engine to nowe możliwości, co w grze rzeczywiście widać. **Po ogromnych przestrzeniach poruszają się tysiące wrogów, a gra wcale nie zwalnia** – jak to możliwe? Programiści zdradzili mi swój „sekret". Po prostu modele wrogów, choć wyglądają dość skomplikowanie, są bardzo proste. Dzięki bump mappingowi udało się jednak sprawić, że nie odstają one zanadto od przeciwników z normalnych FPS-ów, gdzie na ekranie najczęściej podczas największych jatek są tylko trzy postacie naraz. Dzięki sztucznym programistycznym **nowy Serious Sam z powodzeniem uruchomi się na dość słabym komputerze,** wyposażonym jednak w kartę graficzną z obsługą shaderów (czyli niestety MX-y odpadają).

Już teraz można stwierdzić z całą pewnością, że SS2 nie spowoduje trzęsienia ziemi i raczej nie zyska tytułu gry dekady. Ale i nie o to chodzi – najważniejsze, żeby bawił. A wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że będzie.

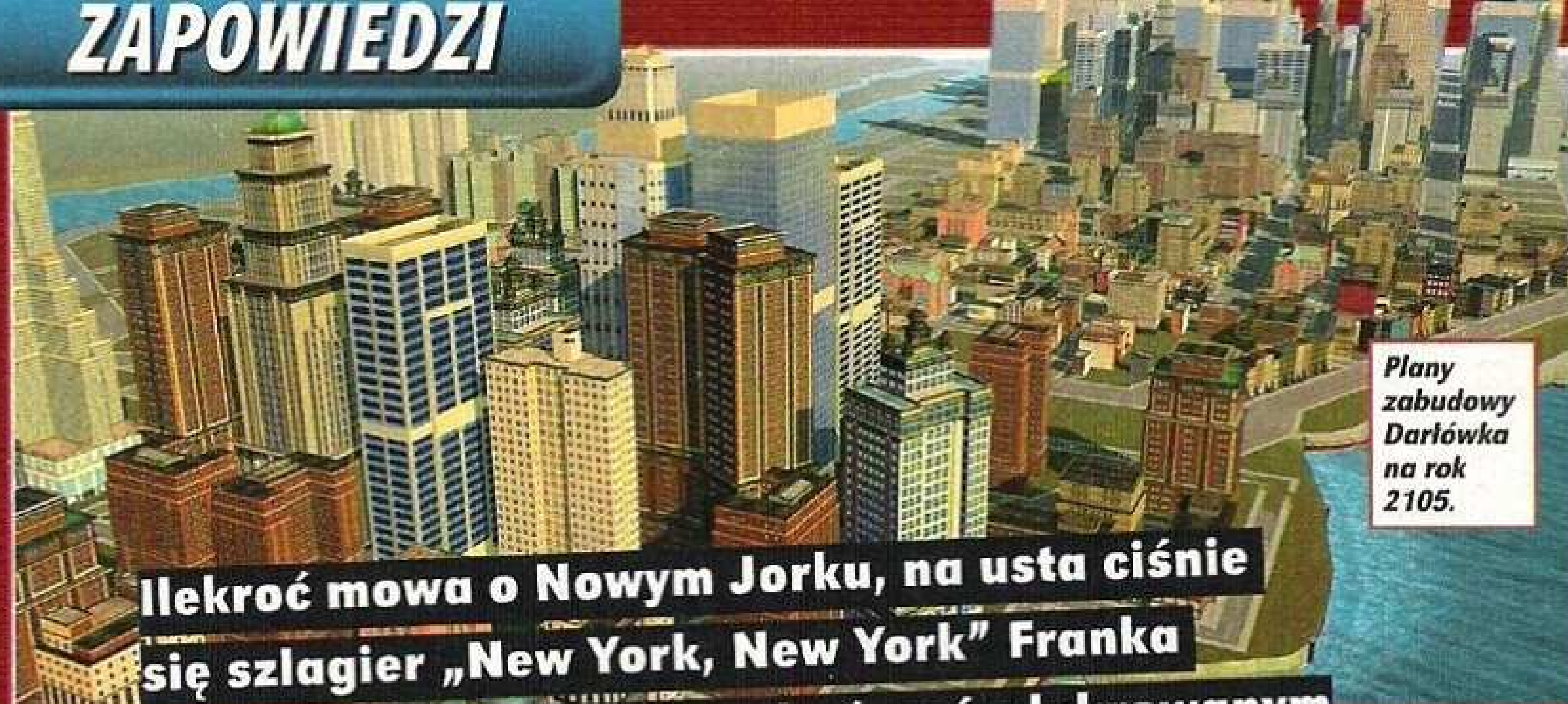
Kto tęsknił za wychudzonymi stalowymi psami, znów zobaczy ich tysiące.

Serious Sam 2

Producent:	Dystrybutor PL:
Croteam	Cenega
http://www.serioussam2.com/	
Premiera: zima 2005	
Gatunek: FPS	
+	dużo więcej tego, co wcześniej
–	czy gracze są w stanie znów zakochać się w Samie? (ładny rym, prawda?)

Wiadra bezmyślnej grywalności rodem z Chorwacji – zapowiada się niezwykle krwista zima!

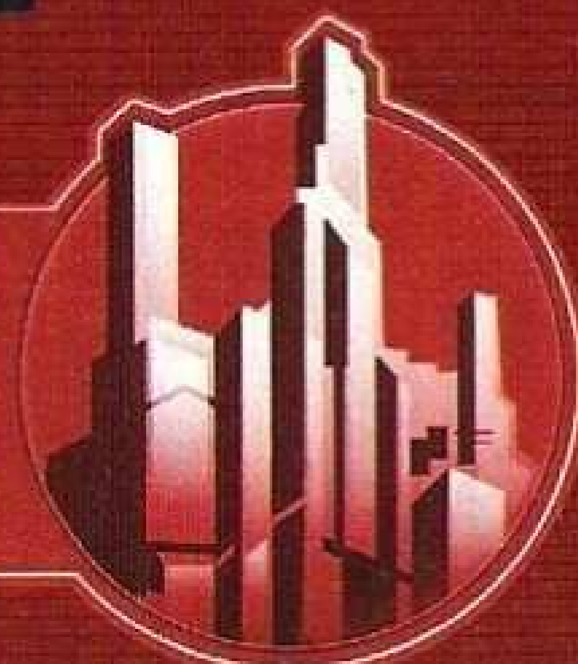
Autor: Teutates

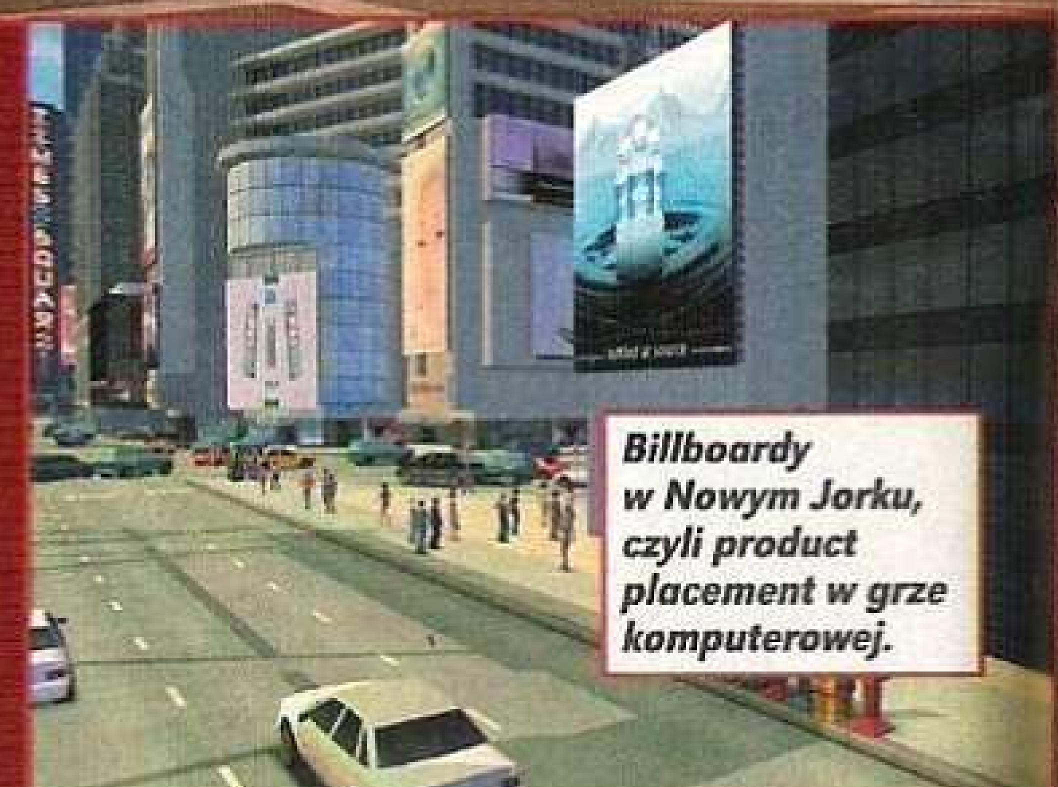

Plany zabudowy Darłówka na rok 2105.


Yellow Cabów tutaj jak mrówków.

Ilekroć mowa o Nowym Jorku, na usta ciśnie się szlagier „New York, New York" Franka Sinatry. Najwyższy czas skończyć z lukrowanym wizerunkiem Wielkiego Jabłka!

TYCOON CITY
New York




Billboardy w Nowym Jorku, czyli product placement w grze komputerowej.

Obecnie Nowy Jork kojarzy się raczej z Ground Zero (Strefą Zero), czyli przeraźliwie pustym, mrocznym miejscem powstałym po usunięciu zgliszczy bliźniaczych wież WTC. Czym stoi współczesne Wielkie Jabłko? Tradycyjnie – Statuą Wolności i Times Square? Widowiskowo – halą Madison Square Garden? Koszykarsko – cienkimi jak sznurek od kaleson Knicksami? Nie pytaj. Jakby powiedział typowy Amerykanin: „It's up to you" (to zależy od ciebie).


Słynne Yellow Cabs mają tu chyba swoje gniazdo...

W rzeczy samej, to od ciebie zależy, jaki rodzaj działalności rozwiniesz w Tycoon City: New York autorstwa Głęboko Czerwonych Gier (Deep Red Games) i z czego zasłynie dzięki twoim zabiegom Nowy Jork. Z jednej strony TC: NY to klasyczny „tycoon" właśnie, w którym zdecydujesz o kształcie miasta, postawisz budyneczki, słowem – zarządzisz jak w SimCity. Natomiast z drugiej gra zaproponuje garść prywatnych przedsięwzięć do rozkręcenia, np. prowadzenie nocnego klubu lub organizację w Central Parku koncertu międzynarodowej gwiazdy (*Arki Noego, Krzysztofa Krawczyka? – red. nacz.*). **Będziesz zatem mógł zaangażować się zarówno w robienie interesów w skali mikro, jak i w bardziej ambitne zadania**, polegające de facto na tworzeniu miasta (np. wybór lokalizacji dla Empire State Building).

W poprzednim akapicie napomknąłem o prywatnych biznesach do rozruszania w elektronicznym Wielkim Jabłku (ciekawe, co na to Steve Jobs i firma Apple?). Kto wie, czy opcja ta nie zadecyduje o być albo nie być Tycoon City. **Jeśli ludzie z Deep Red Games przygotują bowiem tyle scenariuszy kariery, iloma chwalą się na witrynie gry (ponad 100), nie będzie szans, by ktoś miał nie znaleźć czegoś dla siebie.** Oprócz wspomnianych koncertów i klubu uruchomisz własny koncern medialny, bo przecież nie jest ci wszystko jedno. Otworzysz knajpę (po prostu gotuj!) albo nowy teatr na Broadwayu. Zorganizujesz burżujski pokaz mody w deseń paryskiego haute couture, paradę gejów, lesbijek i kaczorów czy wreszcie wskoczysz w garnitur przebogatego pracownika finansjery ze skromnej uliczki pt. Wall Street. Starczy?

Ale to nie wszystko! Następnym, być może najistotniejszym, zadaniem w TC: NY będzie... autopromocja. **Ludzie mają trąbić o twoich finansowych sukcesach** i czytać o twoich firmach na pierwszych stronach "The New York Times". Im więcej pracy włożysz w swoje imperium oraz odpowiedni jego „imidż", tym większa szansa, że kluczowe dla metropolii decyzje będą zapadać tylko po konsultacji z twoją skromną osobą. Nie żeby biznes mieszał się w sferę polityki... Kontrolę nastrojów społecznych zapewni ci wskaźnik humoru każdego mieszkańca Nowego Jorku. Na podstawie informacji ze wskaźnika zmienisz – w razie problemów z kreacją wizerunku – formy działania, a raczej oddziaływania na nieświadomego obywatela.

Ci, którzy mieli przyjemność wybrać się do Nowego Jorku, rozpoznają w grze poszczególne dzielnice.

A tu zrobimy redakcję Clicka.

Ci, którzy mieli przyjemność wybrać się do Nowego Jorku, rozpoznają zapewne w grze poszczególne dzielnice, tętniące charakterystycznym dla siebie życiem, albo przynajmniej budynki-ikony. Zobaczysz m.in. wspomniany Empire State Building i budynek Chryslera ze słynną wieżą, prezentowaną w co drugim amerykańskim filmie. Z kolei mniej szczęśliwi, czyli nieposiadający magicznego biletu wstępu (wizy) do Krainy za Wielką Wodą, będą chociaż mieć gwarancję, że to, co zobaczą na ekranie monitora, nie odbiegnie znacząco od rzeczywistości.

Tycoon City: New York objawi się nam dopiero pod koniec roku. Ptaszki ćwierkają co prawda o listopadzie, lecz w przypadku polskiej premiery przyjdzie poczekać parę tygodni dłużej. Tym bardziej że, jak to zwykle bywa z tytułami o odległej dacie wydania, żaden rodzimy dystrybutor nie zaklepał na razie Nowego Jorku dla siebie. A szkoda, ponieważ **zapowiada się naprawdę nietypowa strategia ekonomiczna** z wbudowanym symulatorem Kulczyka.

Tycoon City: New York

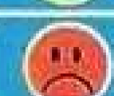
Producent:	Dystrybutor PL:
Deep Red Games	brak

http://www.atari.com/

Premiera: listopad 2005

Gatunek: strategia ekonomiczna


sporo ciekawych trybów • przyjemna grafika w stylu The Sims


brak multiplayera • tycoony nie zawsze są ekscytujące...

Jedna z ciekawszych gier ekonomicznych obecnie w produkcji. Fani gatunku powinni czekać z zapartym tchem!

Autor: Campari

Dawaj dolary, gringo!

Na granicy – jak zwykle – dużo formalności i przeszkód.

Po co mi jeden Mariachi...?

TOTAL OVERDOSE™

Karabiny ukryte w futerałach od gitary? Latynoska muzyka wstępem do krwawej jatki? Czy myśmy już tego nie widzieli?

Fanów kina akcji, a w szczególności filmów Roberta Rodrigueza, czeka duża gratka. Tuż po wakacjach do sprzedaży trafi gra Total Overdose, która **wątki zainspirowane takimi obrazami jak „El Mariachi" i „Desperado" łączy ze stylem rozgrywki zapożyczonym z Maxa Payne'a i Grand Theft Auto.** Szykuje się najbardziej rock'n'rollowa gra tego roku!

Twórcy gry nie zdradzają zbyt wielu szczegółów dotyczących fabuły – także dlatego, że rozwikłanie jej zawiłości będzie jednym z celów gry. Jej bohaterem jest Ramiro Cruz, pseudonim „El Gringo Loco", syn agenta z policyjnego wydziału do walki z narkotykami, wrobionego w korupcję, a wkrótce potem podstępnie zamordowanego. Ramiro postanawia odnaleźć zabójców ojca, wyrusza więc do meksykańskiej Tijuany, gdzie rezyduje Papa Muerte, narkotykowy baron zamieszany w całą sprawę.

Ramiro korzysta ze zdolności specjalnych – jedna przywołuje... meksykańskiego wrestlera.

Akcja przypomina to, co znamy z Maxa Payne'a. Poczynania bohatera obserwujesz z perspektywy trzeciej osoby, możesz aktywować bullet-time, a równocześnie, jak w grach typu FPS, na ekranie widać celownik. Total Overdose oferuje jednak większą swobodę, a zadania, które stawia przed tobą gra (łącznie 50 misji), da się wykonać na różne sposoby. Ramiro może korzystać z pojazdów, bogatego arsenału, a także niezwykłych ciosów i zdolności specjalnych, zazwyczaj zwariowanych i nierealistycznych (jedna z nich przywołuje na pole walki... meksykańskiego wrestlera).

Na odjazdowy charakter rozgrywki wpływa również to, że **akcje Cruza można wiązać w kombosy, np. headshot plus bieg po ścianie plus eksplozja.** Podobnie można też łączyć fragi – i tak np. za sześciu przeciwników zabitych po kolei, w krótkich odstępach czasu, dostajesz możliwość wykorzystania jednego z opisanych ciosów specjalnych. Ta odjechana jatka zacznie się już we wrześniu!

Total Overdose

Producent:	Dystrybutor PL:
SCi	CD Projekt

http://www.totaloverdose.com/

Premiera: wrzesień 2005

Gatunek: akcja


odjechana rozgrywka • klimat przeniesiony z filmu „Desperado" • możliwość korzystania z pojazdów


nie spodoba się tym, którzy lubią realistyczne strzelaniny

Jeśli lubisz klimat pierwszych filmów Tarantino i Rodrigueza, Total Overdose cię nie zawiedzie – we wrześniu poczujesz się jak prawdziwy Desperado!

Autor: Foch77



Hola gavron! Tu madre puta?

Już starożytni słusznie twierdzili, że pieniądze nie śmierdzą. Hitman też o tym wie. Tak jak i o tym, że krwiste plamy na banknotach bywają trudne w praniu.

Kto tak pięknie gra?



Odpowiedź jest jedna: jak zwykle znakomity Jesper Kyd. Skomponował muzykę do wszystkich części gry Io-Interactive, a za Contracts dostał nawet brytyjską nagrodę BAFTA. Po tym, co usłyszałem w Blood Money, jestem prawie pewien, że i tym razem nie ominie go przynajmniej nominacja.

Gość się pewnie zastanawia, gdzie podział młotek...

Twórcze wykorzystanie kija do baseballa. Nie próbuj tego w domu!

CUSTOM SLIDE EL MONTE CA. AUTOMATIC CALIBER .45

HITMAN BLOOD MONEY

W pierwszym Hitmanie musiałeś łożyć gotówkę tylko na każdą kupowaną przed misją broń. Jednocześnie byłeś też sowicie nagradzany, przez co po kilku dobrze wykonanych zadaniach stawałeś się całkiem majętnym zabójcą, dla którego żaden sklep nie miał za wysokich półek. W Blood Money to się zmieni. **Agent 47 znów ruszy z koszykiem po zakupy – jednak zawartość jego portfela w bardzo dużej mierze ograniczona będzie tym, jak mu się powiodło podczas ostatniej misji.** A obfite zasoby sklepu będą kusić...

Poza wszelkimi narzędziami mordu, które dodatkowo później można jeszcze polepszać (to nowość!) za pomocą dodatkowych tłumików, lunet itp., należy kupić wszystko, z czym 47 wybiera się do akcji. **Nawet elegancki garnitur, który stanowi niejako część jego osobowości, również musi zostać nabyty.** Naturalnie tylko wtedy, gdy w poprzedniej misji zostawisz go gdzieś przy trupie sprzątacza – co akurat jest wielce prawdopodobne.

Prawdopodobne, ale niekonieczne. Autorzy obiecują, że każdą misję będzie można przejść na około osiem sposobów. **Im „czystsze" morderstwo, tym więcej dostaniesz pieniędzy na koniec.** Ważne, żebyś nie wzbudził niezdrowego zainteresowania swoją osobą. Gdy zaś zorganizujesz rzeź... Cóż – pieniądze na łapówki pochłoną znaczną część budżetu. A przekupić można świadków, policję, a nawet prasę. Pamiętaj, że w tym fachu **twoje zdjęcie na pierwszej stronie poczytnego dziennika nie jest oznaką sukcesu.** Autorzy jednak zapewniają, że każdą misję można ukończyć, bez wpadki, wychodząc przez drzwi frontowe w tym samym garniturze, w którym wszedłeś. Tyle że będzie to diabelnie trudne.

Szczególnie ciekawie zapowiada się możliwość pozorowania wypadków. Wiele z poczynań agenta 47, przy pewnej biegłości gracza, może zostać uznanych za nieszczęśliwe zbiegi okoliczności. Oczywiście nie chodzi o to, że jakiś mafijny boss miał wypadek przy czyszczeniu znajdującej się 50 metrów od niego snajperki, ale już pechowe **wypadnięcie z balkonu może zdarzyć się każdemu. Zwłaszcza gdy w pobliżu jest Hitman.**

Blood Money na pierwszy rzut oka, jeśli chodzi o sposób prowadzenia rozgrywki, niczym się od poprzedników nie różni. Obserwujesz zachowania bodyguardów, szukasz najlepszych miejsc egzekucji,



Ciężka robota. Zamiast sobie popływać z piękną kobietą, trzeba ją zabić. Gdzie tu sens?

W takim otoczeniu zabijanie to czysta przyjemność.

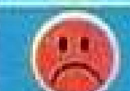
przebierasz się z prędkością pracującej na trzy etaty modelki... **Zmiany zaś tkwią w szczegółach – seria przechodzi powolną, ale zawsze, ewolucję.** Przede wszystkim 47 zyskał kilka nowych ruchów. Teraz może się wspinać, chować, brać zakładnika (po to, by go użyć jako ludzkiej tarczy), odwracać uwagę przeciwników, a nawet wyszarpywać im broń! Większość tych możliwości jest bardzo użyteczna, choć jednocześnie nazbyt efektowna i głośna. Na szczęście pościg będzie można zgubić, przebiegając kilkanaście metrów i zmieniając niepostrzeżenie i bardzo szybko ubranie.

Każdą misję będzie można przejść na około osiem sposobów.

Gra hulać będzie na zupełnie nowym silniku, który jednak nie niesie za sobą szczególnej rewolucji graficznej. Wszystko co prawda wygląda bardzo dobrze, ale nie widać znaczącego skoku jakościowego w stosunku do Hitman: Contracts. Tyle że tak naprawdę wiele tu do poprawiania nie ma. Teraz po prostu modele postaci są jeszcze lepiej cieniowane. Znakiem rozpoznawczym serii są jednak znakomite lokacje. Widziałem tylko olśniewające Las Vegas i piękną Operę, które zrobiły na mnie naprawdę duże wrażenie. Warto zwrócić uwagę na konstrukcję poziomów. Każdy element został starannie przemyślany – **otoczenie i architektura będą największymi przyjaciółmi gracza z dobrym zmysłem obserwacji.** No, może zaraz po umiejętności zachowania zimnej krwi.

Patrząc na nowego Hitmana, trudno nie odnieść wrażenia, że to tylko dodatkowe misje do znanej i lubianej od dawna gry. Na jakąkolwiek rewolucję się nie zanosi – w serii nie pojawi się wyczekiwany multiplayer, a jeśli grałeś w poprzednie części i ci się nie spodobały, Blood Money nie zmieni twojego nastawienia do cyklu. Ale jeśli ogoliłeś sobie głowę na łyso, wytatuowałeś na potylicy kod kreskowy i twoją ulubioną liczbą jest 47 – na pewno się nie zawiedziesz.

Hitman: Blood Money

Producent: Io-Interactive	**Dystrybutor PL:** Cenega
http://www.hitman.com/	
Premiera: jesień 2005	
Gatunek: skradanka	
	lepsza grafika • stary, dobry klimat
	seria stoi w miejscu • wciąż brak multi

Po raz kolejny dostajemy prawie to samo jako nowy produkt. Hitmanowi przydałyby się diametralne, a nie tylko kosmetyczne zmiany.











Zobacz UFO

Kolejna część serii gier strategicznych UFO, nosząca podtytuł Aftershock, zgodnie z planem zbliża się do wrześniowej daty premiery. Producent, firma Cenega, szykuje się już powoli do wypuszczenia gry na rynek i coraz chętniej udostępnia materiały jej poświęcone. Wśród ostatnich doniesień dotyczących **UFO: Aftershock** pojawił się m.in. pakiet nowych screenów, które z przyjemnością prezentujemy.


...a tutaj Aftershock.
Tu jest UFO...

www.ufo-aftershock.com


Biegnij Fore... Asteriksie!



Asterix & Obelix w rozmiarze XXL

www.atari.com

Koncern Atari poinformował, że w październiku wypuści na rynek produkcję **Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum**, wykorzystującą licencję znanego komiksu autorstwa spółki Uderzo & Goscinny. Gra ukaże się równolegle z premierą nowego albumu. Fabuła Mission Las Vegum opowiadać będzie o przygodach Asterixa i Obelixa w tytułowym parku rozrywki. Obie główne postacie będą oczywiście grywalne, a większość rozgrywki stanowić będzie walka z przeciwnikami i demolowanie interaktywnych lokacji.

Jasne i ciemne strony WoW



Jeśli nic się nie zmieni, będziemy musieli założyć w Newsach kącik poświęcony sieciowej grze **World of Warcraft**, która od dłuższego czasu gości w nowinkach co numer. Fani gry wiedzą już zapewne, że dostępne jest darmowe rozszerzenie **Battlegrounds**, które wzbogaca podstawową wersję gry o szereg dodatków związanych z pojedynkami graczy (PvP). To jednak nie koniec nowości.

Shane Dabiri, główny producent gry, potwierdził pod koniec czerwca, że trwają prace nad rozszerzeniem, które najprawdopodobniej będzie zatytułowane **Burning Crusade**. Ten dodatek będzie już oczywiście płatny, a Blizzard zapowiada, że w najbliższych tygodniach wyjawi dokładnie, czego możemy się spodziewać po tym rozszerzeniu. Wiemy też, że - jeszcze przed Burning Crusade - gracze otrzymają kilka mniejszych, darmowych dodatków, m.in. dwa nowe poziomy lochów (Blackwing Lair i Zul'Gurub) oraz nowe wydarzenie, karnawał w lasach Elwynn.

Informacja o dodatkach zbiegła się w czasie z trzema innymi doniesieniami. Po pierwsze liczba graczy zarejestrowanych na serwerach Blizzarda przekroczyła już dwa miliony. To niesamowity sukces, absolutny rekord, jeśli chodzi o sieciowe gry RPG. Po drugie World of Warcraft został wreszcie udostępniony graczom z Chin, a to oznacza, że liczba subskrybentów gry na pewno jeszcze wzrośnie. Kolejne rynki do zdobycia to Tajwan i Hong Kong - tam gra pojawi się jeszcze w tym roku.

A po trzecie? Ostatnia wiadomość nie jest niestety wesoła. W drugiej połowie czerwca świat obiegła wiadomość o małżeńskiej parze z Korei, która zostawiła swoje śpiące dziecko w domu i wspólnie wybrała się do kafejki internetowej, by zagrać w World of Warcraft. Sesja przedłużyła się jednak o kilka godzin, bo para Koreańczyków zbytnio zapomniała się w świecie gry. Kiedy późnym wieczorem małżonkowie wrócili do domu, znaleźli swoją córeczkę nieżywą. Przyczyną zgonu okazało się zakrztuszenie.

www.needforspeed.com

Kupiłem czarny ciągnik, pojemność dwa czterysta.

Electronic Arts udostępnił kilka nowych screenów z oczekiwanej samochodówki **Need for Speed: Most Wanted**. Bez większych komentarzy umieszczamy je obok i przypominamy - gra ma dodawać

Krótko i szybko

Dragonshard spóźniony!

Bardzo oczekiwana gra **Dragonshard**, strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie D&D, znów się opóźnia. Według ostatnich zapowiedzi tytuł ten miał trafić do sprzedaży jeszcze w czerwcu 2005, koncern Atari poinformował jednak, że przekłada premierę na wrzesień.



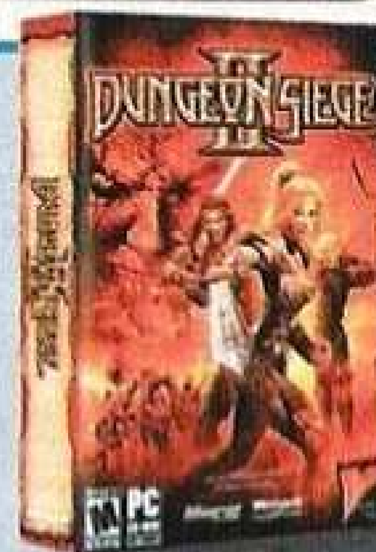
Pięknie wygląda, ale się spóźnia...

Strach w sieci

F.E.A.R. to obecnie jeden z najbardziej oczekiwanych FPS-ów, niestety do jego premiery pozostało jeszcze kilka miesięcy. Już teraz można jednak znaleźć w sieci wersję beta trybu multi - do ściągnięcia choćby ze strony www.fileplanet.com.



Wrześniowy Dungeon Siege II



CD Projekt potwierdził, że gra RPG **Dungeon Siege II** ukaże się w naszym kraju w pierwszych dniach września. Tytuł ten zostanie wydany w polskiej wersji językowej, w cenie 129,90 złotych (to o 70 złotych mniej niż „jedynka"!). Prace nad rodzimą wersją językową trwają, do przetłumaczenia jest ponad 850 stron tekstu! Więcej o Dungeon Siege II już w następnym numerze.

Nie Prey, a Shadowgrounds

Gra akcji, tworzona przez fińskie studio Frozenbyte, która jeszcze do niedawna nosiła nazwę Preygrounds, została przemianowana na **Shadowgrounds**. Zmiana ta jest wynikiem prośby, jaką do Finów przesłała firma 3D Realms, producent FPS-a Prey. Lauri Hyvarinen z Frozenbyte powiedział: *„Zmieniliśmy nazwę, bo szanujemy 3D Realms. Poza tym nie chcemy, żeby Duke skopał nam tyłki"*.


Mimo zmiany nazwy wciąż jest krwawo!

Superdowódca



Studio Gas Powered Games, ekipa odpowiedzialna za takie przeboje jak Total Annihilation (jeszcze jako Cavedog Entertainment) czy Dungeon Siege, ogłosiło oficjalnie rozpoczęcie prac nad grą **Supreme Commander** przygotowywaną dla koncernu THQ. Supreme Commander ma być „duchowym spadkobiercą" gry Total Annihilation. Chris Taylor, szef studia Gas Powered Games, twierdzi, że celem jego zespołu jest ***„wprowadzenie strategii czasu rzeczywistego w przyszłość, stworzenie ekscytującej, przystępnej gry, która pozwoli graczom przejąć niespotykaną wcześniej kontrolę nad teatrem działań wojennych"***.

To słowa, słowa, słowa. A konkrety? Akcja Supreme Commander będzie toczyć się w przyszłości, w czasach konfliktu obejmującego całą galaktykę. Twórcy gry chcą oddać skalę tej międzyplanetarnej batalii, dając graczom możliwość przybliżania widoku dowolnej rozgrywającej się w galaktyce bitwy i przejmowania kontroli nad biorącymi w niej udział jednostkami. Chris Taylor nie przewiduje – przynajmniej na razie – walk w przestrzeni kosmicznej, wiadomo natomiast, że na pewno będziemy sterować oddziałami naziemnymi, nawodnymi i powietrznymi, w tym również ogromnymi machinami bojowymi dużo większymi od standardowych pojazdów.

Ekipa Gas Powered Games podchodzi do Supreme Commandera podobnie jak wcześniej do Dungeon Siege – programiści będą starali się odświeżyć gatunek poprzez wprowadzenie do gry elementów ułatwiających najczęściej wykorzystywane polecenia. Jednym z takich rozwiązań ma być tzw. „Base Commander", narzędzie automatyzujące zarządzanie bazą i produkcję jednostek. Spodziewamy się, że ten tytuł poważnie zamiesza na rynku – niestety, data jego premiera określana jest jedynie jako „2006".

www.gaspowered.com/supcom/

Atari PL



Zmiany na lokalnym rynku dystrybucyjnym. Firma LEM przejęła tytuły wydawane na świecie przez koncern **Atari**, wcześniej zapowiadane przez CD Projekt. Oznacza to, że na rynek trafi wreszcie gra Sid Meier's Pirates (w wersji angielskiej, po 79,90 zł) oraz niedostępne wcześniej tytuły: Shadow Ops: Red Mercury i Act of War: Direct Action. Recenzowany w tym numerze Boiling Point ukaże się w drugiej połowie sierpnia, w cenie 99,90 zł.

GRIN robi GR3

Znowu zamieszanie wokół PeCetowych edycji serii Ghost Recon. Kiedy koncern UbiSoft ogłosił, że rezygnuje z wydania Ghost Recon 2, uzasadniał to potrzebą skoncentrowania wysiłków programistów nad PeCetową wersją Ghost Recon 3. Tymczasem okazało się, że projekt ten trafił do studia GRIN, które wcześniej wyprodukowało ciekawą, choć mało znaną grę Bandits: Phoenix Rising. Studio GRIN ma współpracować ściśle z programistami z UbiSoftu przygotowującymi następną odsłonę Ghost Recon na konsole nowej generacji, by PeCetowa wersja gry nie była pod żadnym względem gorsza. Oby tylko zmiany te nie doprowadziły do sytuacji, w której nowy GR skończy tak samo jak „dwójka". I jeszcze jedna wiadomość – oficjalny tytuł to już nie Ghost Recon 3, a **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter**.



Bum, bum, tratatata! Bęc!

www.ghostrecon.com

Zobacz Most Wanted



do rozgrywki znanej z NFS Underground policyjne pościgi, a trafi na rynek przed gwiazdką 2005 roku.

Bard'sTale po polsku



Bardzo ciekawie zapowiada się polska wersja gry **The Bard's Tale**. Firma Cenega zatrudniła do prac nad lokalizacją Piotra Fronczewskiego i Borysa Szyca (w rolach Narratora i Barda), zamówiła także polskie wersje pojawiających się w grze piosenek. Jedną z nich, w wersji demo, znajdziesz na naszej płycie.

Demo-robale

Data polskiej premiery **Worms 4: Totalna Rozwałka** została ustalona dopiero na 11 sierpnia. Jeśli nie możesz już czekać i chcesz zagrać wcześniej w najnowszą odsłonę tej kultowej serii, jej demo znajdziesz na stronie www.cdprojekt.info.



Wściekłe robale!

Buffy czy Alice?

Prace nad zapowiadaną od dawna filmową adaptacją gry **American McGee's Alice** w końcu ruszyły. Dosłownie kilka dni temu ogłoszono, że główną rolę zagra w filmie Sarah Michelle Gellar, znana choćby z serialu „Buffy: Postrach Wampirów". Reżyserią zajmie się Marcus Nispel (ostatnio stworzył remake „Teksańskiej masakry piłą łańcuchową"), a film wyprodukuje studio Universal Pictures.



Impreza z potworami





Ależ niezła imprezka...

Studio Artificial przygotowuje produkcję, która ze względu na niewielką liczbę gier akcji wydawanych na PC ma szansę odnieść ogromny sukces. Tytuł, o którym mowa, to **Monster Madness**. Fabuła jest bardzo nietypowa – główny bohater gry organizuje imprezę, na którą zupełnie nieoczekiwanie wpada... banda demonicznych stworów. Ponieważ litraż trunków jest zbyt mały, by ugościć wszystkich, bohater wraz z trzema kolegami postanawia posłać niechcianych gości tam, skąd przybyli – czyli do piekła. Akcja będzie ukazana z lotu ptaka (podobnie jak np. w Diablo), a rozgrywka ma polegać na walce z przeciwnikami przy użyciu broni takich jak strzelby, pistolety, kije bejsbolowe itd. Na pięciu poziomach (m.in. supermarket, szkoła) spotkamy takie stwory jak ogniste demony, samuraje zombie, wampirzyce itd. Niezbyt mądre? Głupie? Idiotyczne? Pewnie tak, ale są takie gry, w których brak konieczności używania szarych komórek wpływa korzystnie na grywalność. Monster Madness ma być kolejną z nich!

www.artificialstudios.com

Pro Evolution Soccer 5 w październiku!

www.konami.com





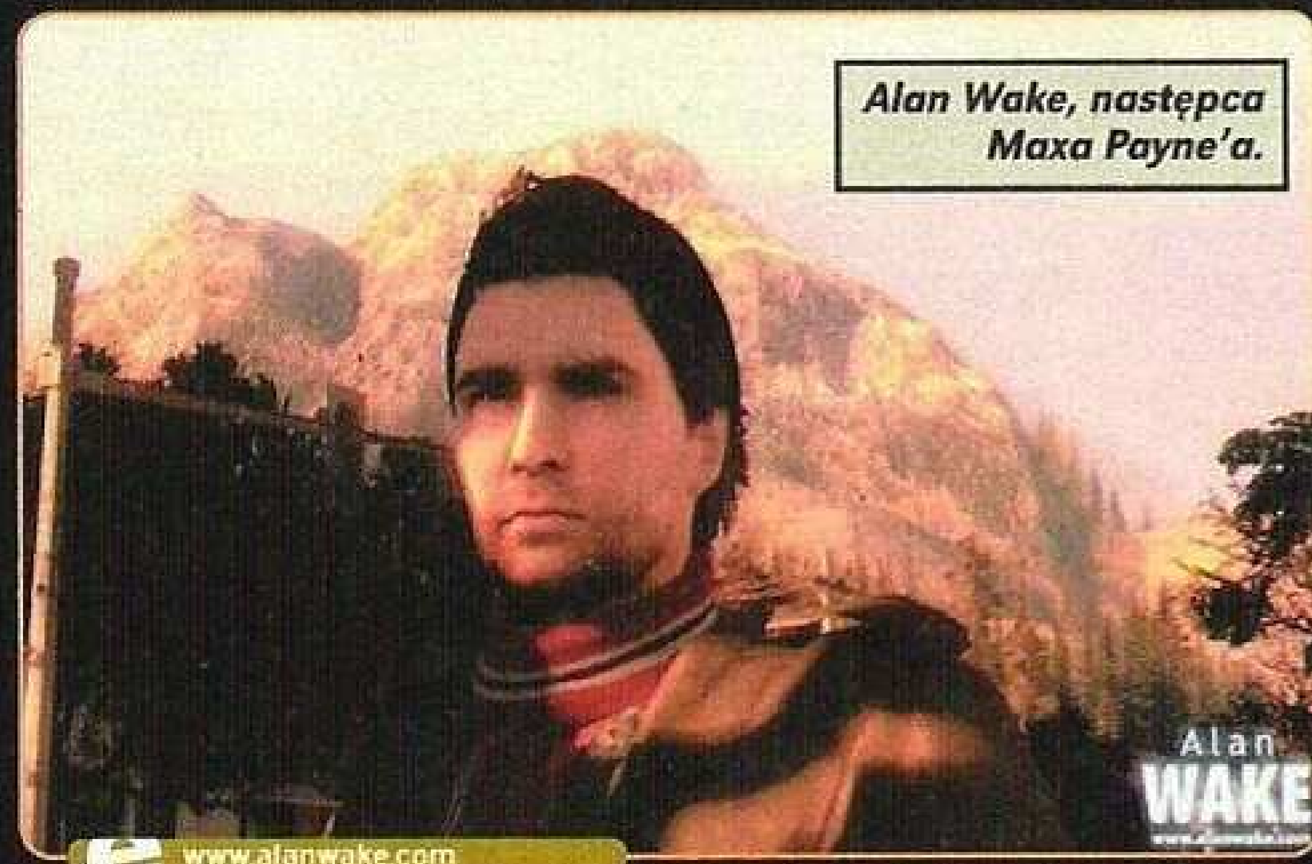
Polska gooooolaaaaaa!

Firma Konami wie, co robi – już w październiku, a więc mniej więcej rok po premierze poprzedniej części, na rynek trafi kolejna odsłona gry uznawanej przez wielu za najlepszą symulację piłki nożnej, czyli **Pro Evolution Soccer 5**. Oficjalną europejską „twarzą" gry będzie obrońca John Terry, kapitan angielskiego klubu Chelsea. Co ciekawe, Terry nie tylko udostępni Konami swój wizerunek, ale również, jako fan serii PES (podobno na każdym wyjeździe ma ze sobą kopię gry), weźmie udział w pracach nad tytułem.

Nowy PES będzie się mógł pochwalić m.in. udoskonaloną oprawą graficzną, czterema nowymi stadionami, możliwością zabawy we dwóch przez sieć oraz rozbudowanym edytorem, pozwalającym na zmodyfikowanie wyglądu, nazwisk i statystyk graczy czy zespołów. Będzie się grało!

Alan Wake odkłada słuchawkę

Fińskie studio Remedy, twórcy m.in. serii Max Payne, udostępnili trailer i screeny ze swojej nowej produkcji zatytułowanej **Alan Wake**. Multimedialne materiały dotyczące tego tytułu znaleźć można na stronie: www.alanwake.com. Jednocześnie Petri Jarvilehto, szef zespołu pracującego nad grą, zapowiedział, że to ostanie informacje na temat gry, jakich możemy spodziewać się na tym etapie produkcji. *„To dla nas czas, w którym chowamy się za zamkniętymi drzwiami i wyłączamy telefony"* – mówi Jarvilehto – *„Zabieramy się z powrotem do intensywnej pracy nad naszą nową produkcją. Remedy to mała firma, musimy się skupić na tym, co stanowi podstawę naszej działalności"*. W tym wypadku podstawą działalności jest przygotowanie gry, która przebije Maxa Payne'a. Nie można przecież zawieść fanów!

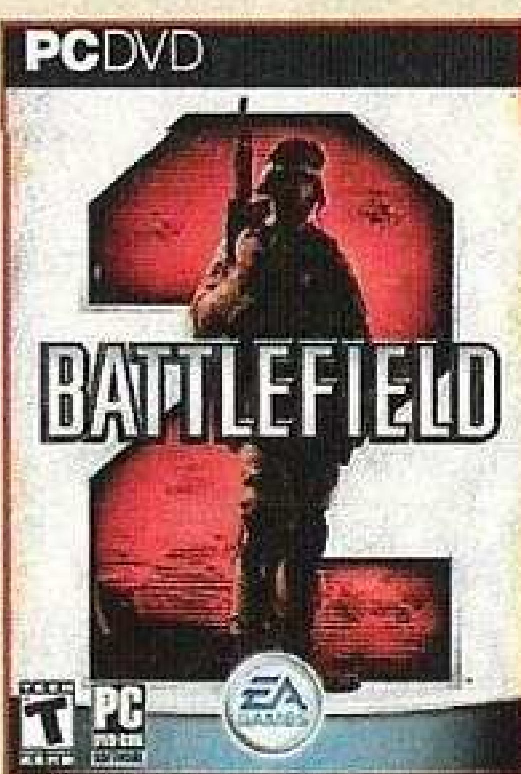


Alan Wake, następca Maxa Payne'a.

www.alanwake.com

Polski serwer do Battlefield 2

Już działa polski serwer do gry **Battlefield 2**, prowadzony wspólnie przez nadwiślański oddział wydawcy gry, koncernu Electronic Arts, oraz firmę GamesNET.pl, specjalizującą się w wynajmie serwerów do gier. Serwer przeznaczony jest dla 32 graczy, nosi nazwę EA & GamesNET.pl Official BF2, a znajduje się pod adresem: gs13.gamesnet.pl.



polska.ea.com

Spector wraca do gry

Warren Spector, uznawany za jednego z najbardziej kreatywnych twórców w branży gier komputerowych, rozpoczyna prace nad projektem, który zrealizuje wraz z nowym zespołem o nazwie Junction Point Studios. Na razie nie udostępniono żadnych informacji dotyczących tej produkcji, jednak na stronie Gamasutra znaleźć można ogłoszenie, za pośrednictwem którego Spector poszukuje grafików i programistów do udziału w projekcie. W ogłoszeniu czytamy, że to chodzi o grę RPG z widokiem FPP, w której pojawią się sceny „walki z ogromnymi kreaturami". Być może powrót do gatunku RPG przełamie złą passę Spectora – jego ostatnie dwie produkcje, Deus Ex: Invisible War i Thief: Deadly Shadows, nie zaspokoiły w pełni wygórowanych oczekiwań graczy i nie przyniosły oczekiwanych zysków.

www.junctionpoint.com

Zabójca skazany

Sieciowe erpegi nie mają ostatnio dobrej prasy. Na krótko przed śmiercią córki Koreańczyków, którzy zapomnieli się, grając w WoW, ogłoszono werdykt w sprawie zabójstwa chińskiego gracza, zamordowanego przez innego fanatyka gier. Poszło o wirtualny miecz z gry **Legends of Mir 3**, pożyczony od zabójcy i sprzedany przez ofiarę na aukcji. Wyrok dla mordercy? Kara śmierci w zawieszeniu.

Morderca Vin Diesel

Prace nad filmową adaptacją serii gier Hitman trwają. W połowie czerwca ujawniono, że główną rolę zagra w tej produkcji Vin Diesel, który również weźmie udział w projekcie jako jego współproducent. Zanim zobaczymy film, wcześniej zagramy w nową grę z serii. Zapowiedź **Hitman: Blood Contracts** na str. 18.



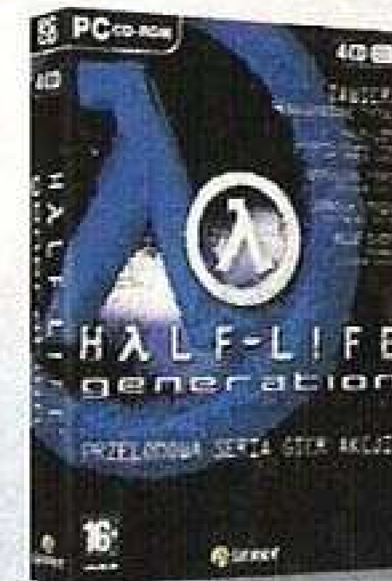
Pozdrawienia od redakcji Clicka!

True Crime 2005: Nowy Jork

Firma Activision ujawniła wreszcie miejsce, w którym toczyć się będzie **druga część gry True Crime**: Streets of L.A. Po wielu tygodniach spekulacji i domysłów wiemy już, że główny bohater gry, czarnoskóry policjant Marcus, patrolować będzie ulice Nowego Jorku.



Half-Life w platynie



Platynowa Kolekcja, tania seria gier publikowana przez CD Projekt, wzbogaciła się o dwie bardzo mocne pozycje. Pierwsza z nich to świetna strategia **Ground Control II: Operation Exodus**, a druga to **Half-Life Generation**, czyli pierwsza część przełomowego FPS-a wraz z trzema dodatkami.

Graffiti na kompie



Jedna z największych produkcji przygotowywanych obecnie przez koncern Atari, gra **Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**, będzie wydana również na PC! Gra ta ma nam pozwolić na poznanie realiów życia writerów, czyli malarzy graffiti. Co prawda, jej akcja toczyć się będzie w niedalekiej przyszłości w fikcyjnym mieście New Radius, a fabuła ma przedstawiać udział ulicznych malarzy w wolnościowej rewolucji, ale z projektem związani są najwięksi bohaterowie w historii graffiti, w tym m.in. Cope 2, FUTURA i Seen. Również firmujący produkcję swoim nazwiskiem Mark Ecko, zanim został jednym z potentatów na międzynarodowym rynku hip-hopowej odzieży, był aktywnym, znanym writerem. Premiera gry przewidziana jest na IV kwartał 2005 roku.



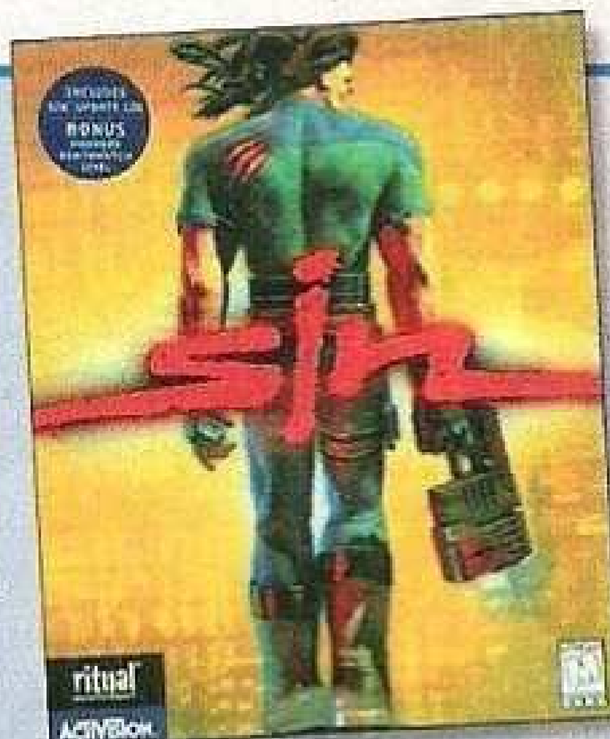
Flashpoint 2 czy Armed Assault?

Zapowiadana od lat kontynuacja gry Operation Flashpoint na pewno się ukaże, nie wiadomo jednak pod jakim tytułem. Producent gry, czeskie studio Bohemia Interactive, i jej wydawca, angielskie Codemasters, wciąż pertraktują na temat warunków umowy dystrybucyjnej. Jeśli między stronami nie dojdzie do porozumienia, Bohemia poszuka najprawdopodobniej innego wydawcy, jednak nie będzie mogła wtedy używać tytułu Operation Flashpoint 2, do którego prawa mają Codies. Na razie więc projekt powstaje pod roboczą, bezpieczną nazwą **Armed Assault**, a ukaże się być może nawet w tym roku!



Grzech 2

Przez długi czas mówiło się o szykowanej przez studio Ritual kontynuacji FPS-a o nazwie **SiN** i wygląda na to, że wreszcie prace nad sequelem ruszyły. Na witrynie studia Ritual pojawił się odnośnik do dość niezwykłej strony – wygląda jak wizytówka zwykłej firmy medycznej, fani pierwszego SiN-a znajdą jednak na niej wiele znanych sobie nazwisk...



Pilot spadł z planu

Pilot Down: Behind Enemy Lines to ciekawie zapowiadająca się hybryda gry akcji i przygodówki, podobna nieco do wydanej dwa lata temu produkcji Prisoner of War (robionej przez tę samą ekipę). Premiera niestety opóźnia się i nastąpi w połowie sierpnia. Na pociechę – screen!



LISTA PRZEBOJÓW TOP 13

Miejsce	Gra	kod
1	GTA: San Andreas	277
2	Gothic 2: Noc Kruka	241
3	Diablo 2	008
4	Warcraft III	010
5	Need For Speed: Underground 2	209
6	Rome: Total War	204
7	Juiced	270
8	Blood Rayne 2	262
9	GTA: Vice City	025
10	Splinter Cell: Chaos Theory	258
11	Empire Earth II	257
12	Guild Wars	274
13	S.W.A.T. 4	250

GŁOSUJ!

Na gry z listy TOP 13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**

Propozycje:

1	Kozacy II: Napoleońskie boje		259
2	Settlers V		239
3	Area 51	nowość	281
4	The Punisher		034
5	Close Combat: FtF		268
6	Cold Fear		263
7	Imperial Glory		273
8	Worms IV		269
9	Boiling Point	nowość	278
10	LEGO Star Wars		267
11	Armies of Exigo		216
12	Scrapland		243
13	Prince of Persia 2		226
14	Chronicles of Riddick		236
15	Act of War		266
16	Stolen		275
17	Driv3r		264
18	Fallout 2		254
19	Pariah		276
20	Battlefield 2	nowość	279
21	MOH: Pacific Assault		212
22	Project: Snowblind		260
23	Silent Hunter III		261
24	Championship Manager 5		265
25	Twierdza 2		272
26	Bard's Tale	nowość	280
27	SW: Battlefront		213
28	Billy Blade		278
29	Dungeon Lords		271

WYGRYWAJ!

*Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy grę **Juiced**, ufundowaną przez jej polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt!!!*



CD PROJEKT

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Z pewną taką nieśmiałością podchodzę do recenzji San Andreas, kto wie, czy nie największej i najlepszej gry, jaką nosiła Ziemia?


Kalifor... Przepraszam: San Andreas to bardzo gorące miejsce.


Ta walka nie potrwa nawet dwóch gołot. (jedna gołota = 53 s).

Grand Theft Auto San Andreas

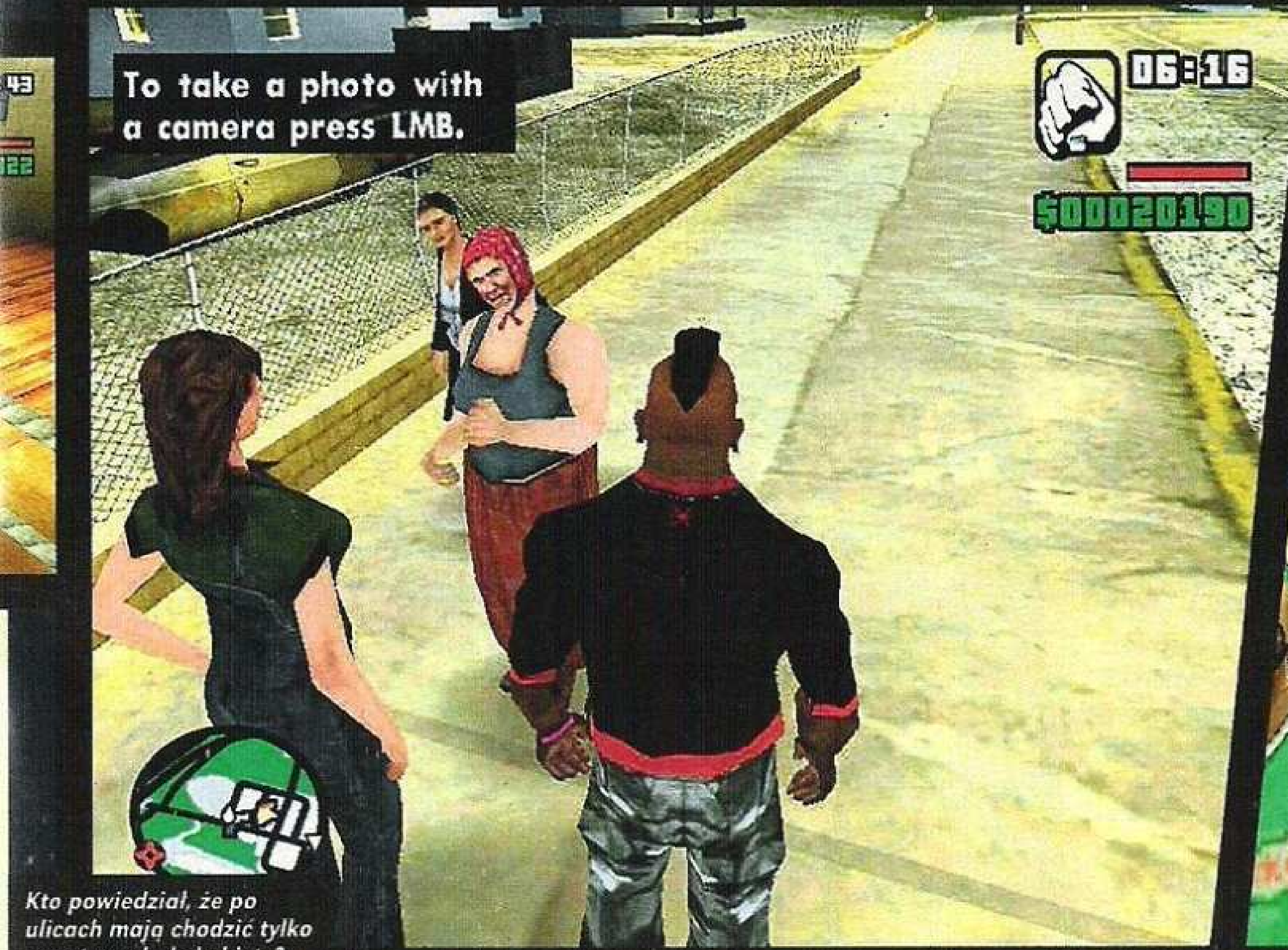
Wstęp nieprzypadkowo zacząłem niczym Anna Patrycy przed kilkunastu laty reklamę podpasek, gdyż po raz pierwszy oceniać będę produkt tak wielkiej klasy. Serio. Najnowsza część Grand Theft Auto to arcymistrzyni gier akcji. **To produkcja, która przejdzie do historii w miejsce okupowane przez kultowe gangsterskie filmy.** Tę grę będzie się wspominać jeszcze długo... Najprawdopodobniej do momentu, aż wyjdzie kolejny, jeszcze lepszy sequel (co czeka nas nieprędko – premierę będzie miał prawdopodobnie dopiero na konsolach nowej generacji).

Szczęśliwi posiadacze konsoli PS2 mogli w San Andreas grać już pół roku temu. Konwersja na PC się ślimaczyła, ba, długo autorzy zwlekali z oficjalną zapowiedzią, że gra na pewno wyjdzie. Jednocześnie spóźnienie spowodowane było tylko polityką firm wydawniczych, nie zaś pracą nad wersją pecetową. Ta nie jest pozbawiona wad, ale... Zaczynanie akurat tej recenzji od narzekań byłoby niewybaczalną profanacją. Tylko co począć, skoro w głowie kłębią się setki myśli, a **samo wyliczanie ciekawostek zajęłoby dobrych kilka stron**?

Uff, kubeł zimnej wody na głowę i jedziemy. GTA: San Andreas rzuca cię początkowo do Los Santos (odpowiednik Los Angeles). Wcielasz się w rolę małej, niepozornej chudzinki – CJ-a (vel Carla Johnsona), który z powodu śmierci swojej mamy powraca po kilku latach do rodzinnego miasta. Sytuacja, którą zastaje, jest opłakana. Wielu kumpli nie żyje, wrogi gang stale nęka tych, którzy przetrwali, na dodatek niemal na lotnisku przechwytują CJ-a dwaj skorumpowani gliniarze (jeden z nich mówi głosem Samuela L. Jacksona!), którzy napsują mu bardzo wiele krwi... Ale **bez obaw – kilkadziesiąt godzin gry i cały stan San Andreas należeć będzie do ciebie!**

No, to „kilkadziesiąt" to nie do końca prawda. **W GTA: SA możesz grać nawet całymi miesiącami, a i tak nie poznasz wszystkich sekretów!** Żadna inna gra na PC nie da ci tak wielkiego poczucia wolności i swobody jak

Drive-by w całej komiksowej okazałości.



Kto powiedział, że po ulicach mają chodzić tylko ponętne młode kobiety?


GTA bez czołgu nie byłaby tą samą grą.


Czy ten kapelusz nie jest jazzy?


Czy ktoś się tu niestosownie ubrał, czy mi się tylko wydaje?

(arcy)dzieło ekipy Rockstar North. Po uruchomieniu San Andreas możesz całymi godzinami zwiedzać miasta, poznawać ich rozliczne tajemnice i nawet nie podchodzić do wykonywania misji – tak czy inaczej czeka cię doskonała zabawa. Inna rzecz, że aby dotrzeć do kolejnych miejscowości (w stanie San Andreas zwiedzisz również odpowiedniki San Francisco i Las Vegas – San Fierro i Las Venturas), musisz też przez jakiś czas rozwiązywać zadania, które postawili przed tobą autorzy. A że misje są znakomite i szalenie pomysłowe, nie będziesz narzekał.

Jeśli będziesz się wybierał na bezludną wyspę, mogąc zabrać tylko jedną grę, najprawdopodobniej GTA: San Andreas będzie najlepszym wyborem. Jest to bowiem takie swoiste „all in one". Upchnięte w nim zostało wszystko, na co tylko wpadli ludzie z Rockstara. Mamy tu więc wyścigi samochodowe, skradankę, grę beat'em up, strzelaninę, platformówkę, „celowniczek" (nie lubię tej nazwy, ale cóż poradzić, innej nie ma), symulator śmigłowca, łodzi, czołgu – można jeszcze długo wymieniać...



Jakby tego było mało, co i rusz napotkasz przeróżne minigierki. Co powiesz na pogranie w streetballa czy zabawę z automatami w pubie, czy... Dobra, koniec wyliczanki, bo można dostać zadyszki. **Zapewniam – ta gra jest WIELKA. W każdym tego słowa znaczeniu.** I choć oczywiście są lepsze strzelanki, symulacje bilarda (i ona jest w grze!) i skradanki, to nigdzie nie znajdziesz gry tak swobodnie przeskakującej między utartymi schematami. Tu nie można się nudzić.

Jeśli grałeś w GTA 3 i/lub Vice City, wiesz doskonale, na czym polega zabawa. Reguły i założenia się nie zmieniły. Rockstar North poprawił za to masę elementów i dodał tyle nowych, że nie jestem w stanie ich nawet policzyć, nie mówiąc już o wymienieniu. Z najbardziej rzucających się w oczy zmian warto wspomnieć o nowych możliwościach ruchowych bohatera. Największe brawa i pokłony należą się za nauczenie postaci pływać. **Koniec z idiotycznym umieraniem, gdy przypadkowo wpadniesz do wody – teraz możesz wydostać się z zatopionego samochodu i dopłynąć do brzegu.** Poza tym CJ potrafi się też wspinać – ogólnie odniosłem wrażenie, że animacje są swobodniejsze i bardziej naturalne. Pasują do luźnego gangsta-stylu.

Wspomniałem, że CJ to chudzinka. To prawda, ale tylko początkowo. Przed wybraniem się na poważne akcje warto bowiem odwiedzić siłownię i trochę popakować. Ćwiczenia te (pomagające w walce wręcz i sprawiające, że możesz



Nie pytaj. Po prostu nie pytaj...

dłużej biegać bez męczenia się) zrealizowano w formie prostych minigier, polegających na szybkim naciskaniu przycisków. Gdy już upodobnisz się do tytana Pudziana, **idź też nieco zmienić swój image. Co to za gangster bez odpowiednich ciuchów, łańcuchów i tatuaży?** Możesz odwiedzić fryzjera (który nawet potrafi „przykleić" ci brodę), sklep z ubraniami, a nawet wskoczyć na przekąskę do baru. Z tym jednak uważaj, bo jak zjesz za dużo, to poza mdłościami możesz też zanadto przybrać na wadze – a wtedy bieganie i wspinanie się nie będzie już tak łatwe.

Kolejnym wartym wspomnienia elementem są statystyki. Prawie cała twoja aktywność w grze jest nagradzana. Im więcej i dłużej nurkujesz, tym większa jest pojemność twoich płuc. Wraz z kolejnymi dziesiątkami przejechanych kilometrów będziesz coraz lepiej sobie radził z dwu- i jednośladami. Im więcej będziesz strzelał, z tym większą łatwością przychodzić ci będą kolejne efektowne headshoty. **Statystyk jest wiele, urealniają one w dużej mierze rozgrywkę, jednocześnie bez orbitowania w stronę RPG.** Nawet na początku CJ nie jest żółtodziobem – wie, jak posługiwać się bronią i przeróżnymi pojazdami.


Powiedz – czy jakakolwiek kobieta może się oprzeć temu uśmiechowi?

Carl „Casanova" Jonson

Do tej pory w serii GTA płeć piękna nie pełniła zbyt istotnej funkcji. San Andreas wprowadza nowość, mianowicie – CJ może (a właściwie nawet musi) spotykać się z kobietami. Naturalnie nie wszystkimi, ale czasem los zsyła jakąś niewiastę, z którą należy się związać. Co za tym idzie: chodzić do barów i ogólnie dbać, by związek rozwijał się jak najlepiej. A jakie są z tego korzyści? Niewiasty czasem mogą pewne rzeczy dla CJ-a załatwić – np. to, że nie straci on broni po złapaniu przez policję. Początkowo autorzy planowali urozmaicić relacje bohatera z dziewczynami o... seks, który miał być zrealizowany w postaci prostej gry zręcznościowej. Chcąc uniknąć kontrowersji*, zdecydowali jednak, że usuną ten element z finalnej wersji. Ślad jednak pozostał, więc instalując patcha (jest na naszym CoverCD!!!), możesz przemycić seks do gry i... bawić się dobrze.

** nic to, że GTA pełne jest morderstw i rozbojów dokonywanych na niewinnych – grunt, żeby seksu w nim nie było?*


Zabawa w sieci może jeszcze bardziej uatrakcyjnić rozgrywkę

Pograj w sieci!

Ekipa miłośników GTA (na stronie **http://www.multitheftauto.com/** możesz poczytać o nich więcej) już przy trzeciej części stworzyła nakładkę na grę, dodającą tryb multiplayer. To samo zrobili później z Vice City i, jak się nietrudno domyślić, teraz pilnie i nie bez sukcesów pracują nad przerobieniem San Andreas. Po szczegóły wejdź na stronę **http://mtasa.com/**.



Piraci z Karaibów w krótkich spodenkach? Komuś się bajki pomieszały.

W miarę postępów w grze po prostu radzi sobie z nimi jeszcze lepiej.

Misje w San Andreas to poezja. **Pościgi, ciche zabójstwa, otwarta walka o terytorium, kradzieże, skoki ze spadochronem – znajdziesz tu prawie wszystko.** I o ile taki natłok wrażeń byłby trudny do zniesienia np. w kinie, to do gry pasuje idealnie. Wszystkie misje jednak kiedyś się muszą skończyć, ale nie oznacza to w żadnym razie końca zabawy. Oprócz głównego wątku fabularnego **możesz bawić się też w taksówkarza, sanitariusza, policjanta, alfonsa, brać udział w wyścigach, okradać mieszkania**, a nawet urządzać sobie rewie mody, wskakując do marketu z ciuchami. Świat Grand Theft Auto stoi przed tobą otworem, dając ci taką swobodę, o jakiej nawet nie śmiałeś marzyć. Stwierdzenie, że miasta w GTA żyją, to tak, jakby powiedzieć, że trawa jest zielona. Nawet pod tym względem nastąpił jednak w San Andreas postęp w stosunku do Vice City. Spacerując ulicami, zauważysz bójki, pościgi, usłyszysz zdenerwowanych kierowców, którzy czasem w napadzie furii są naprawdę nieobliczalni i tylko kilka ciosów lub celny strzał w głowę potrafi ich zmusić do zastanowienia, czy na pewno chcą nastawać na życie i samochód CJ-a. W przeciwieństwie do poprzednich części serii nie musisz też od razu uciekać na dźwięk policyjnych syren. **Gliniarze wreszcie zauważają, że poza tobą po mieście chodzi cała masa innych złoczyńców.** Ciekawe, że czasem przedstawiciele prawa zachowują się nieco kontrowersyjnie – zdarzyło mi się zobaczyć sytuację, gdy zatrzymali jakiegoś kierowcę i zwyczajnie, bez dania racji, wykonali na nim egzekucję, po czym odjechali (*jeśli był czarny, to w L.A. to podobno normalka - Rednacz*). Patrząc jednak na fabułę GTA, nie sposób się dziwić. Twój szacunek do mundurowych po grze raczej nie wzrośnie.


Ech, tę namolne autostopowiczki...


Przed i po
Znajdź dziesięć szczegółów różniących CJ-a sprzed i po kilku wizytach na siłowni...

Oczywiście policja nie jest nadwrażliwa, reaguje tylko w przypadkach dużego nadużycia z twojej strony. Możesz zabijać przechodniów i kraść wiele samochodów, zanim się tobą zainteresuje. A nawet wtedy, jeśli masz tylko jedną „gwiazdkę", zapomni o całej sprawie po kilkudziesięciu sekundach. Masz więc bardzo dużą swobodę w poruszaniu się po mieście, tym bardziej że nawet z największej opresji wybawi cię zawsze przemalowanie samochodu w specjalnym punkcie.

Bardzo ważnym elementem w GTA jest dźwięk. Dość powiedzieć, że **spośród 4,8 GB, które zajmuje na dysku gra, katalog Audio ma 3,2 GB!** W San Andreas usłyszysz mnóstwo dialogów i, przede wszystkim, stacji radiowych. Teoretycznie każdy znajdzie tu coś dla siebie, ale w praktyce najlepiej będą mieli ci, którzy lubują się w rapie z początku lat 90. Jeśli jednak stwierdzisz, że żadna muzyka ci nie odpowiada, zawsze możesz do odpowiedniego katalogu wrzucić własne pliki mp3, odgrywane później w jednej ze stacji radiowych. Polecam mimo wszystko słuchanie tego, co przygotowali autorzy, choćby ze względu na przezabawne reklamy (niekoniecznie poprawne politycznie... ale kto by się tym przejmował akurat w tej grze?!).

Pomimo niewiarygodnego rozmachu, ogromu pracy, której efekty widoczne są na każdym kroku, Rockstarowi nie udało się też uniknąć wielu błędów. Przede wszystkim, gra wymaga zdecydowanie mocniejszego sprzętu niż jej poprzedniczki. Wynika to zapewne z tego, że całe San Andreas to jedna mapa i poruszasz się po nim zupełnie bez doładowań. Ale mimo wszystko trudno wytłumaczyć tym fakt, że podczas strzelanin liczba wyświetlanych klatek na sekundę diametralnie spa-


Nawet oldskulowe rowery wyczyniają prawdziwe cuda!



Ktoś tu ma przechlapane jak samotny białas w czarnej dzielnicy...



Przy dużych prędkościach pojawia się efekt rozmycia. Ładne toto.



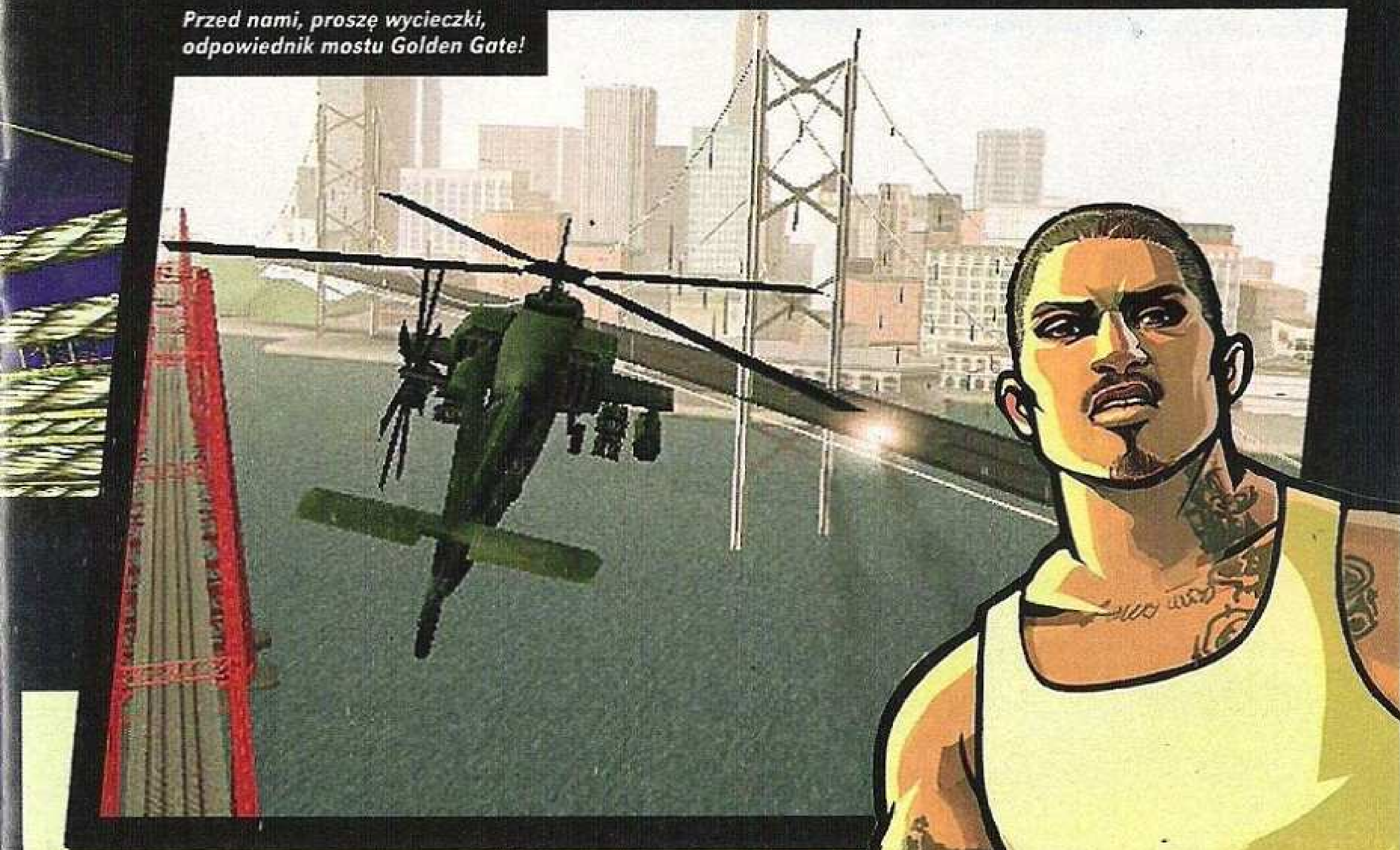


...tego gościa można poznać, że wie, jak wygląda.



Gangsta bez dziary jest jak dres z karkiem – nie do pomyślenia.

Przed nami, proszę wycieczki, odpowiednik mostu Golden Gate!



da, bardzo utrudniając grę posiadaczom słabszych komputerów. Grafika tego stanu rzeczy nie tłumaczy, bo tak naprawdę niewiele się w serii zmieniło od GTA 3. Dziś np. brak mimiki u niektórych postaci nieco już denerwuje...

Wyścigi samochodowe, skradanka, beat'em up, strzelanina, platformówka, symulacja itp. – wszystko w jednym!

Niestety odniosłem wrażenie, że Rockstar nie posiedział za długo nad konwersją. W Internecie na forach fanów pojawiają się setki podobnych narzekań na błędy. A to gra się zawiesza, a to przestaje działać myszka, innym razem całkowicie gubi się synchronizacja dźwięku i obrazu, coś się zacina... Nie wspomnę już o najbardziej typowych dla GTA błędach, w rodzaju przenikania tekstur czy nurkujących w betonie samochodów.

Jak zapowiada Cenega, niedługo gra będzie w Polsce do kupienia już za 129,90 zł.

W chwili gdy piszę te słowa,' w sklepach leży tylko edycja specjalna kosztująca dwukrotnie więcej. W tym wypadku cena nie powinna mieć jednak znaczenia. **Jeśli lubisz wartką akcję, po prostu nie możesz nie kupić tej gry.** Zapewni ci ona doskonałą rozrywkę na kilkadziesiąt (albo i kilkaset) godzin i właściwie może zastąpić całe zastępy innych. Czego chcieć więcej?

Grand Theft Auto: San Andreas

Producent: Rockstar North
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.rockstargames.com/sanandreas/

cena 129.90
Multiplayer: nie
Gatunek: akcja

Wymagania: Win 2k/XP, procesor 1,1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, DVD

(+) ma wszystko, o czym możesz marzyć w tego typu grze

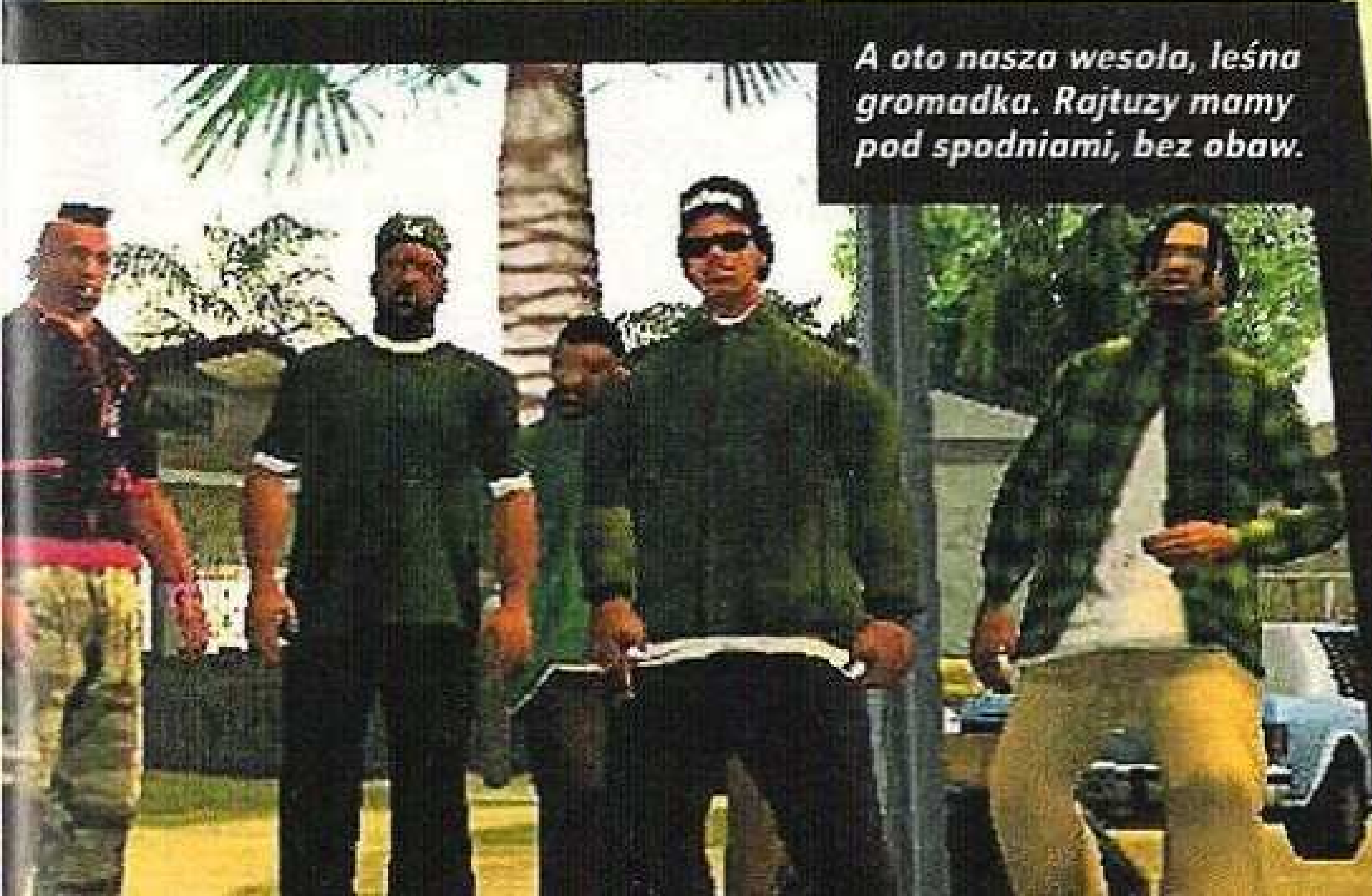
(–) grafika • awaryjność

Krótko: najlepsza gra akcji od czasów Biblii. Wątpię, by cokolwiek było ją w stanie przebić... No, chyba że kolejne GTA!

GRYWALNOŚĆ 6
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 5+
OCENA 5+

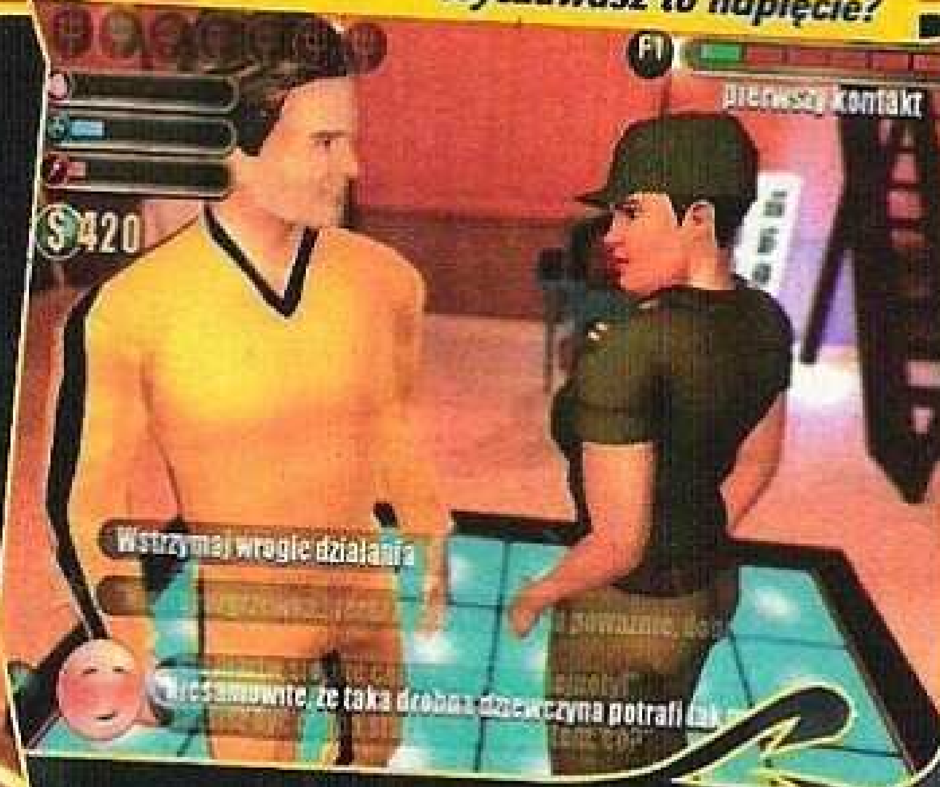
Autor: Teutates

A oto nasza wesoła, leśna gromadka. Rajtuzy mamy pod spodniami, bez obaw.





Czytelnicy magazynu CKM znajdą tu swój ulubiony typ humoru...



Wyczuwasz to napięcie?



God Bless America!


Jestem King Bruce Lee, karate mistrz!

7 SINS



Nie wiem, jak bardzo grzeszą na co dzień twórcy 7 Sins, ale za tę produkcję chłopaki na pewno nie pójdą do nieba...

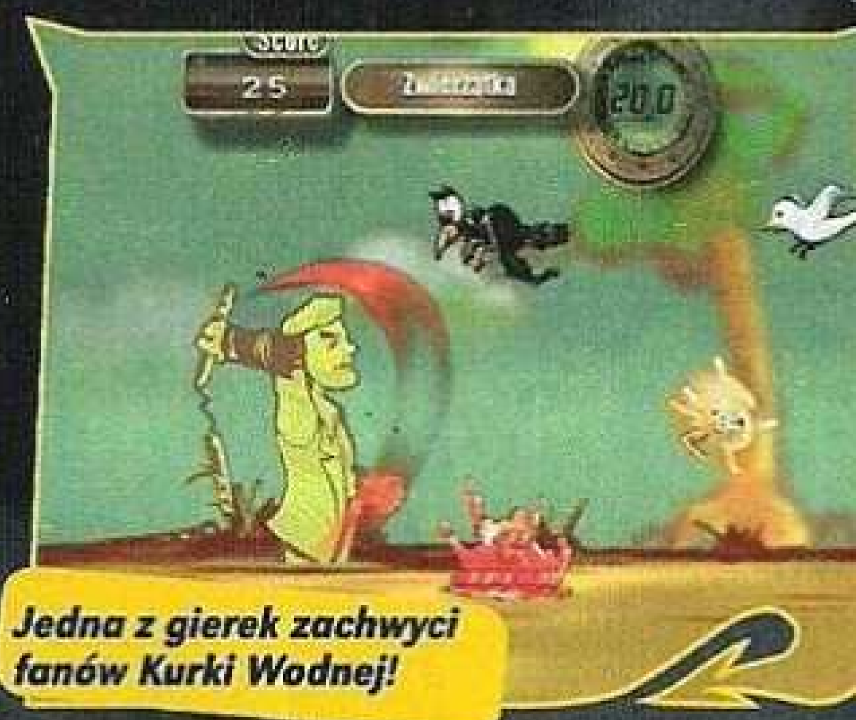
Szatan miesza w głowach zwykłym śmiertelnikom – i widać to również w grach komputerowych. Jedne pełne są agresji, brutalności i przemocy (*patrz str. 24 - Rednacz*), inne epatują obrazami seksu i moralnego zepsucia. A ludziska to kupują. Ostatnio na rynek trafił kolejny z takich grzesznych tytułów...

Bohaterem gry jest cwaniak-przystojniak, zepsuty koleś, który – jak każdy – marzy o pieniądzach, władzy i krągłych kobiecych kształtach. Ten jednak nie ma czasu na to, by zrealizować marzenia ciężką pracą i umiarkowaniem. O nie, nie, nie, NIE! **On – czyli ty – chce mieć wszystko od razu, już.** Postanawia więc wykorzystać swoją aparycję, cynizm i brak skrupułów, by w ekspresowym tempie wspiąć się po szczeblach życiowej drabiny. Nieładnie!

Nieładnie jest zresztą przez całą grę – od samouczka aż do napisów końcowych. Zabawę zaczynasz od zaglądania znajomej dziewczynie w dekolt i – przy okazji – wyciągania jej z portfela banknotów. Potem nagabujesz klientki w sklepie z modą, w którym pracujesz, **podrywasz w klubach nocnych dziewczyny, by igraszki z nimi nagrać ukrytą kamerą**, odwiedzasz klub sado-maso dla znudzonych VIP-ów, a wreszcie stajesz na czele wielkiej – i zepsutej – korporacji. Właściwie nie byłoby warto o tym pisać, gdyby nie dwie rzeczy. Po pierwsze gra jest w Polsce dostępna, należy ci się więc jej ocena. Po drugie... pomijając kwestie moralne, to wcale nie jest zła produkcja.

Sceny seksu, w porównaniu z rozpustą reszty gry, są w 7 Sins wyjątkowo subtelne.

Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że 7 Sins to niegrzeczna podróba The Sims (jak np. recenzowane w tym numerze Singles 2: Triple Trouble), w rzeczywistości to jednak bardziej gra przygodowa z elementami zręcznościowymi. Nie musisz przejmować się takimi głupotami jak zaspokojenie głodu czy rozwiązanie problemu cisnącego pęcherza. Główny bohater ma tylko trzy parametry, na które musisz zwracać uwagę, określające poziom podniecenia, stresu i irytacji. Wymiana kwestii dialogowych z postaciami napotkanymi w grze powoduje zwiększenie jednego ze wskaźników (gdy np. rozmówczyni ględzi, irytuje). Kiedy dojdzie on do maksimum, bohater wpada w szał, wybiega z lokacji, w której się znajduje (jednej z siedmiu w grze), a wszystko, co udało mu się „wypracować" w trakcie rozmowy, przepada.


Jedna z gierek zachwyci fanów Kurki Wodnej!

Cała zabawa sprowadza się jednak do dialogów, musisz tak je prowadzić, by nakłonić kolejne osoby do odpowiednich zachowań (czyli sprawić, by np. dały ci 100 dolarów albo obnażyły swoje wdzięki o rozmiarze XXXL). Kontrolowanie poziomu podniecenia, stresu i irytacji jest więc niezbędne do prowadzenia gry. Jeśli chcesz obniżyć zbyt wysoką wartość któregoś z parametrów, musisz znaleźć minigierkę, która pozwoli ci się wyładować.

Sikanie na robale łażące wokół sedesu obniża stres, fiku-miku z klientką w przebieralni zmniejsza podniecenie. To tylko dwa z kilkunastu podobnych przykładów. **Minigierki to sekwencje zręcznościowe – niezbyt trudne, za to bardzo pomysłowe.** Ciekawe jest również to, że każda z nich zwiększa liczbę grzechów na twoim sumieniu o jeden. Jeśli dojdziesz do limitu, czyli tytułowych siedmiu grzechów, musisz uczynić coś dobrego, by oczyścić pamięć z wszystkich brudów. Najlepiej dokonać tego, wracając do domu, gdzie zawsze znajdą się jakieś książki do ustawienia na regale czy naczynia do pozmywania. **Również sceny zbliżeń seksualnych to minigierki, ale w porównaniu z rozpustą reszty gry wyjątkowo subtelne** (np. wodzenie kursorem po zarysie ciała kobiety).

W ten sposób, balansując między grzechami, dobrymi uczynkami i rosnącym podnieceniem czy irytacją, wykonujesz kolejne, określone w fabule zadania, wspinając się na szczyty. Jeśli nie przeszkadzają ci niemoralne treści w grze, będziesz się przy niej bawił nawet nieźle, ale tylko raz. **Ani fabuła, ani średnia oprawa audiowizualna nie zachęcają do tego, by do 7 Sins powrócić.** To zresztą oczywiste – każdy grzech najlepiej smakuje tylko za pierwszym razem.

7 Sins	
Producent: Monte Cristo	**Dystrybutor PL:** LEM
http://www.montecristogames.com/	
cena 69,90	**Multiplayer:** nie
	Gatunek: przygodowa
Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB	
+	seks ze „smakiem" • kilka niezłych pomysłów (system grzechów/dobrych uczynków)
–	pod względem moralnym przegina na każdym froncie! • średnia grafika i dźwięk • na raz
Gra, która aż się prosi, by napisano o niej w Fakcie. Ma jednak kilka pomysłów, dzięki którym można w nią zagrać! Raz.	GRYWALNOŚĆ 4 / GRAFIKA 4 / DŹWIĘK 3+ / OCENA 4

Autor: Foch77

Tak też i tę recenzję postanowiłem podzielić na dwie części. Doktor Jekyllates opisze to, co mu się szalenie podobało, podczas gdy Mr Hydates skoncentruje się na wadach. Który wygra? Szczerze mówiąc, gdy zaczynam pisać te słowa, sam do końca nie wiem.

Boiling Point to gra wielka. Misjami i frajdą z rozrywki mogłaby obdzielić dziesięć innych. Niestety, błędów i niedoróbek starczyłoby na dwadzieścia...

BOILING POINT
ROAD TO HELL

DR JEKYLLATES: Tego jeszcze nie było. **Road to Hell to już nie gra, to kino akcji, które tworzysz samodzielnie.** I nie tak jak w przypadku setek liniowych produkcji, gdzie każde zachowanie postaci jest z góry ustalone przez skrypt. Tu odczuwasz pełną wolność, każde zadanie możesz wykonać na bardzo wiele sposobów. Ale nie uprzedzajmy faktów.

Fabuła opowiada o perypetiach Saula Myersa, emerytowanego wojskowego, który wyruszył do Realii (fikcyjne państewko w Ameryce Południowej), by pomóc córce - dziennikarce, która tam zaginęła. Na miejscu okazuje się, że najpewniej została wplątana w jakąś intrygę, zadając się z niekoniecznie dobrymi ludźmi. I nic dziwnego, gdyż **w świecie gry nie ma dobra. Realia jawi się graczowi niczym prawdziwa kraina występku.**

Boiling Point to szalenie udane skrzyżowanie cRPG z FPS-em, z bardzo dużą domieszką swobody GTA. Myersa charakteryzują statystyki, musi on odpoczywać, a leczenie poza szpitalem nie jest nieszkodliwe dla jego zdrowia. **Wstrzykując sobie zastrzyki, może się od nich uzależnić.** Podobnie jak od adrenaliny, którą może nabyć od sprzedawców narkotyków, i od alkoholu, bez którego niezwykle ciężko nawiązać jakieś kontakty w jedynym pubie w mieście. Od używek nie uciekniesz...

Choć głównym zadaniem jest odnalezienie córki, nie musisz się tym w ogóle przejmować. Po prostu wsiadaj w samochód (pierwszy dostaniesz za darmo, kolejne musisz albo kupić, albo ukraść) i jedź w miasto. (W dalszej części gry popływasz również motorówką, pojeździsz czołgiem, a nawet polatasz samolotem i helikopterem!) **Nie musisz długo szukać możliwości zarobku – w Realii jest bardzo wielu chętnych na zatrudnienie dobrego „cyngla".** Krajem rządzi sześć grup trzymających władzę: rząd, CIA, bandyci, partyzanci, Indianie i mafia. To, dla której będziesz pracował, zależy tylko od ciebie. Możesz przyjmować zlecenia od kilku bossów, ale na dłuższą metę jest to zupełnie nieopłacalne. Lepiej utrzymywać dobre relacje z jedną frakcją, a reszcie starać się zanadto nie wchodzić w drogę.

Ja wybrałem bandytów, przyjmując od nich przeróżne zadania. **Odzyskać pieniądze od gówniarza handlującego prochami? Bez problemu. Ukraść totem z indiańskiej wioski? Da się zrobić. Porwać córkę VIP-a? Spox.** Szczególnie mile jednak wspominam z pozoru proste zadanie okradzenia mieszkania. Pojechałem na miejsce (cel zawsze jest pokazywany przez radar), doszedłem, gdzie strzałka wskazywała, a tam... żadnych kosztowności. Tylko jakiś gość siedział przed komputerem. Podszedłem bliżej, on mi kazał nie przeszkadzać, bo właśnie się gdzieś włamywał. Stwierdziłem, że pewnie muszę go zabić i dopiero później okraść – przecież nie mogłem się pomylić, radar stanowczo wskazywał, że byłem w dobrym miejscu. Zadźgałem więc biednego chłopaka, po czym okazało się, że nic przy sobie nie miał! Wkurzony wyszedłem na zewnątrz... by po chwili zauważyć, że mieszkanie, które miałem okraść, znajduje się piętro niżej.

Ta sytuacja, jakby żywcem wyjęta z „Pulp Fiction", wyniknęła sama, nie została zaskryptowana przez scenarzystów! A to jest tylko jedno z pierwszych zadań, w całej grze są setki mu podobnych. Idę o zakład, że **w Boiling Point przydarzą ci się dziesiątki przygód, o których będziesz później opowiadał kumplom.** Szalone zabójstwa, pościgi i cudowne ucieczki to tutaj chleb powszedni. W tej grze nie sposób się nie zakochać. Ma ona niewiarygodny magnetyzm – i choć jest dość trudna i wymagająca, na pewno z dziką radością przeniesiesz się do Realii na wiele miesięcy. A nawet taki czas nie gwarantuje, że poznasz choćby połowę sekretów Boiling Point. Jednym słowem: arcydzieło!

Pierwszy samochód, który dostajesz w grze. Zły nie był, ale dno rzeki to dla niego dobry garaż.



W Realii możesz kupić wszystko – od pączków po bazooki.



Oto zaszlachtowany hacker. Nieźle tryska krwią, skoro leżąc na podłodze, zapaskudził nawet klawiaturę.

Chicks!

Boilingpointowy konkurs piękności, oto trzy kandydatki.







Trójkę, wybierz trójkę, panie!



Gdy wyrzucisz broń, na planszy pojawia się ona jako skrzynia... Komuś nie chciało się robić modeli?

Nasz Rednacz w dniu zamknięcia numeru.

Ciekawy rodzaj snajperki – kusza. Nie licz, że trafi dokładnie tam, gdzie mierzysz.

MR HYDATES: Tego jeszcze nie było. Chamstwo – trudno inaczej określić działania producenta i dystrybutora. **Trzeba zwyczajnie nie mieć wstydu, żeby zdobyć się na bezczelność wypuszczenia gry, której zupełnie nikt nie przetestował.** Przez pierwsze piętnaście minut „zabawy" zauważyłem tyle wad, że wszystkie, nawet najbardziej zabugowane produkcje razem wzięte mogą się schować. Gra w Boiling Point to nie, jak wskazuje tytuł, „droga do piekło". To droga przez mękę.



To się nazywa bryka!

Nie będę już się czepiał grafiki. Jest ona co prawda słaba, ale jednocześnie nie jest też najważniejsza. Pal licho więc wszelkie przekłamania, przenikanie tekstur, tandetnie wyglądające krzaki itp. To wszystko byłbym w stanie wybaczyć, gdyby gra działała dobrze na każdym kompie. Tymczasem **żabkuje ona niemiłosiernie nawet na potężnych konfiguracjach – 1 GB RAM-u to dla niej zdecydowanie za mało!**

I nie ratuje jej to, że daje do dyspozycji 25 km kwadratowych powierzchni „bez ładowania". Ładne mi „bez", skoro często liczba klatek na sekundę spada tak, że nie da się grać. Dopiero na kompie wyposażonym w Athlona 64 i 2 GB RAM-u było w miarę płynnie. Gdzie optymalizacja kodu?!

W Boiling Point masz pełną wolność, każde zadanie możesz wykonać na wiele sposobów.

Ekipa odpowiedzialna za zachowanie NPC-ów też się nie popisała. Najbardziej wkurzające jest to, że jeden z drugim potrafią, np. idąc chodnikiem, zaklinować się w tak feralny sposób, że nie mogą ominąć pozostawionego przez ciebie samochodu. Jeśli więc do niego wsiądziesz i ruszysz, przejedziesz ich – a to oczywiście zrujnuje ci relacje z cywilami. **Skoro o samochodach mowa – sterowanie nimi nie ma nic wspólnego z rzeczywistością.** Ale to akurat szczegół, w porównaniu do reszty niedoróbek.

Trudno zaś wybaczyć kretynizm innych kierowców. To, że powodują non stop wypadki, to jeszcze pół biedy. Ale szlag mnie trafił, gdy zgodziłem się na wypełnienie z pozoru najprostszej misji z możliwych – przeprowadzenia staruszki na drugą stronę ulicy. Zabawa polegała na tym, że szedłem kilka kroków naprzód, a starowinka do mnie dochodziła – i tak przez cały czas. Nie była ona zbyt rącza, toteż czynność się przedłużała. Ale nic to, w końcu wylądowałem na drugim pasie i zobaczyłem nadjeżdżający samochód. OK, zatrzymałem go własnym ciałem (-30 punktów życia), nie ma sprawy. Ale żeby staruszka poszła dalej, musiałem odejść od samochodu i wejść na chodnik. Co się wtedy stało? Oczywiście – **kierowca radośnie nacisnął pedał gazu i odesłał babinkę do krainy wiecznych łowów.**

Tego typu sytuacje zdarzają się non stop, co chwila jakiś zbieg okoliczności i niedopracowanie gry (pomimo tego, że **grałem po zainstalowaniu omal 70-megowego patcha!**) skutecznie przeszkadzają w wykonywaniu misji. A jakby tego było mało, gra czasem lubi się też wykrzaczyć całkowicie. Nie tykaj jej nawet kijem od toaletowego mopa. Z dworcowego WC. W kraju trzeciego świata. Jednym słowem: śmieć jakich mało.

Teutates: Prosi się, by teraz powiedzieć, że prawda leży pośrodku. Tymczasem nie do końca – **Boiling Point jest bezsprzecznie jedną z najlepszych gier w tym roku**, a ma szansę trwale zapisać się w historii – i to bardzo pozytywnie. Pod jednym wszak warunkiem: że Deep Shadows będą wydawali wciąż to nowe patche. Bo choć teoretycznie nic tu nie jest w porządku, Road to Hell wsysa tak mocno, że zapominasz o wszystkich problemach. Oby w momencie, gdy gra wejdzie do polskich sklepów, było już znacznie lepiej. Uprzedzam jednak, że ocena jest przyznana nieco na wyrost.



Boiling Point: Road to Hell

Producent: Deep Shadows
Dystrybutor PL: LEM
http://www.deep-shadows.com/

cena 99,90
Multiplayer: nie
Gatunek: akcja/cRPG
Wymagania: win 2k/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, 4 GB na HDD

+ wielki świat • masa różnorodnych pojazdów • całkowita swoboda • uzależnienia • dobra fabuła
– BŁĘDZISKA, błędy i błędziki

To może być jedna z najlepszych gier od czasów Biblii. Pod jednym tylko warunkiem: że autorzy w kolejnych patchach poprawią setki błędów.

GRYWALNOŚĆ	5
GRAFIKA	3+
DŹWIĘK	4+
OCENA	5-

Autor: Teutates

„Sto lat, sto lat..." – tak już wkrótce będą śpiewać pracownicy koncernu samochodowego Alfa Romeo. Szkoda, że w tym samym czasie będą musieli wstydzić się tej gry...





Karamb[ol]a.



Widok ze zderzaka, jeszcze przed zderzeniem.

SCAR

SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Recenzję planowałem zacząć od wyliczenia samochodówek, **które swoją klasą wyprzedzają SCAR.** Doszedłem jednak do wniosku, że miejsca nie starczy, a czytanie samych nazw z pewnością cię znuży. Przystąpię więc od razu do dewastacji tego, z czym zmagałem się przez ostatnie kilkanaście godzin.

Squadra Corse Alfa Romeo to przede wszystkim zręcznościówka. A więc wszystko poza licencją na samochody jest rzeczą umowną. Model (lub jeżeli ktoś woli – fizyka) jazdy został najpierw **uproszczony, następnie do bólu skopany, a na końcu zaimplementowany w grze.** Choć nie, jazda to złe słowo. Odpowiednim określeniem w tym miejscu będzie: toczenie się. Każde z aut jest niewiele bardziej zwrotne niż wóz z gnojem. W dodatku zaprzężony w kulawego konia. Wszystko to przez kąt skrętu osi, który wynosi maksymalnie 20 stopni. Następstwem tego są zupełnie niekontrolowane poślizgi, które zawsze kończą się na bandzie. Zdarzyło mi się, że jedno z kół wypadło na zakręcie za linię trasy. I nie byłoby w tym nic specjalnego, gdyby nie fakt, że pozostałe trzy momentalnie straciły przyczepność, powodując, że efektownie wyfrunąłem hen, hen daleko poza tor, jak powiedziałby góral spod samiuśkich Tater.

W każdej chwili można stracić kontrolę nad pojazdem. **Wystarczy mały błąd podczas „mierzenia" w zakręt, by zasunąć w reklamę lub zatrzymać się w piaskownicy.** Nawet delikatne zderzenie z samochodem przeciwnika może okazać się brzemienne w skutkach. Prócz idiotycznych wydarzeń na drodze problemy występują również wewnątrz pojazdu. Biegi zrzucane są natychmiast, gdy tylko ściągniemy nogę/palec z gazu. Prowadzi to do absurdalnych sytuacji na łukach, kiedy trzeba zwyczajnie zwolnić, by wejść łagodniej na początku, a dopiero potem wdusić pedał i wyprowadzić samochód z piskiem opon. **Tutaj silnik zaraz się krztusi i zaczyna szarpać,** powodując utratę styczności z podłożem. Totalnym idiotyzmem są sytuacje, kiedy z tego samego powodu auto zaczyna robić „hopki" na prostej drodze.

Auta są tak zwrotne jak wóz z gnojem zaprzężony w kulawego konia.

Zapowiedzi gry wspominały o systemie zniszczeń pojazdów. I owszem, na szybie pojawia się gęsta pajęczynka, lampy reflektorów pękają, a zderzaki odpadają. Problem jednak polega na tym, że **model kolizji wyglądał o wiele lepiej już w Colin McRae Rally 2.0.** Poza tym samochodu nie można zdewastować doszczętnie, gdyż nawet pięć byle jakich dzwonów powoduje, że auto odmawia dalszej współpracy. Co więcej, **zniszczenia w ogóle nie wpływają na fizykę jazdy,** ale to nie powinno być zaskoczeniem.



Czas na emeryturę?

Jeździ się beznadziejnie, **auto zachowuje się, jakby było holowane,** więc można by sądzić, że chociaż grafika stoi na przyzwoitym poziomie. Niestety – i tu jest przeciętnie. Modele samochodów wyglądają przyzwoicie (refleksy w szybach, trochę słońca na masce), ale trasy są puste i sztuczne. Nic wokół się nie dzieje. **Miasta wyglądają, jakby wszyscy ich mieszkańcy wymarli.** Więc co z tego, że można podziwiać przedmieścia Mediolanu czy trasę prowadzącą do Florencji?

SCAR to produkcja przeznaczona dla tych, którzy ślinią się na sam widok jakiegokolwiek modelu Alfy. Natomiast reszta może z czystym sumieniem podarować sobie ten tytuł. Grze nie pomogły żadne specjalne, naprawdę ciekawe i oryginalne opcje (np. cofanie czasu, rozpraszanie przeciwników), gdyż brak jej grama przyjemności z jazdy. **Dynamiki jest tutaj tyle co w końcówce maratonu zaspanych żółwi błotnych,** a do tego w tle brzękają beznadziejne, wcale nie nakręcające tempa i tętna melodyjki. Sytuacja poprawia się, gdy grasz na padzie czy kierownicy, ale nie jest to produkcja, dla której warto inwestować w sprzęt. Jednym słowem – **słabizna, o której można zapomnieć po jednej gołocie (czyli 53 sekundach) grania.**



Mediolan, żywej duszy na ulicy.



SCAR jest tak dynamiczny jak ten screen.

Squadra Corse Alfa Romeo

Producent: Milestone
Dystrybutor PL: brak
http://www.milestone.it/

cena ---
Multiplayer: tak
Gatunek: samochodówka

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) Alfa Romeo! • ciekawe pomysły na zróżnicowanie rozgrywki

(–) fizyka • ubogie zniszczenia • nudne trasy • niewymagający przeciwnicy • brak widoku z wewnątrz

Kilka niezłych pomysłów i luksusowa licencja nie uratowały SCAR. Więcej frajdy dawały gry robione już 5 lat temu.

GRYWALNOŚĆ 2+
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3
OCENA 3-

Autor: Hedon

Sims + Playboy = Singles 2

Singles 2: Triple Trouble

Singles, czyli Simsy w wersji dla dorosłych doprawione odrobiną erotyki, wracają!

Singles 2 udostępnia graczom cztery tryby zabawy. Danie główne to Story, czyli tryb fabularny, zaś pozostałe trzy to luźna zabawa w jednej z trzech lokacji: apartamencie, suterenie, i penthousie (czyli domku na dachu). Na początku wybierasz jednak spośród dwóch pierwszych opcji – pozostałe musisz odblokować.

Tryb fabularny to nowość, poprzednio nie mogłeś przeżyć tak filmowej przygody, jak w Singles 2: Triple Trouble. Wpierw wybierasz postać – Josha bądź Annę. Decydując się na Josha, dowiadujesz się, że jest on początkującym muzykiem, żyjącym w związku z dziennikarką muzyczną Anną. Pewnego dnia organizuje ona dla ukochanego spotkanie z szefami wytwórni muzycznych, tymczasem bohater... przesypia je. Finał jest taki, że Anna mówi Joshowi kilka przykrych słów i odchodzi. Niemniej los chce połączyć ich z powrotem. Josh zamieszkuje ponownie pod jednym dachem z Anną, w domu jej przyjaciółki Kim. Twoim zadaniem jest więc przekonanie obu ptaszków, by znów do siebie wróciły *(jeeeej, ale słodziuchno – Rednacz)*.

Tym razem mieszkasz więc nie we dwójkę, a w trójkę, dzięki czemu możliwy jest związek zwany popularnie trójkącikiem. Aby jednak do niego doszło, musisz zadbać o stosunki ze współlokatorami. Dialogi do złudzenia przypominają te z Simsów – z menu wybierasz temat do rozmowy, a postacie rozmawiają ze sobą w pozbawionym prawdziwych słów, bełkotliwym języku. Novum w Singles 2: Triple Trouble jest również bar, do którego możesz udać się wieczorem, by poznać ciekawych ludzi czy uzyskać poradę barmana. Plusem gry jest automatyzacja codziennych czynności. Nie musisz wydawać bohaterowi poleceń zjedzenia obiadu czy umycia zębów, bo wpadnie on na to sam, gdy dostanie wolną rękę. **Mimo tego – a to główny mankament gry – rozgrywka po niedługim czasie staje się nudna**, na jej atrakcyjność nie wpływają nawet zadania związane z główną osią fabuły. Wykonując je, dostajesz jednak punkty doświadczenia, dzięki którym ulepszasz charakterystyki swojego sima, co wpływa na jego rozwój zawodowy.

Tryb fabularny jest nowością. Poprzednio nie mogłeś przeżyć tak filmowej przygody, jak w Singles 2: Triple Trouble.

Zarobione pieniądze jest na co wydawać. W Singles 2: Triple Trouble pojawiło się mnóstwo nowych krzeseł, sof, szafek i szafeczek, więc domatorzy nie powinni narzekać. Tryb budowania jest prosty w obsłudze. Z łatwością zburzysz ściany, wydzielisz nowe pomieszczenia i zbudujesz basen. Pamiętaj – **nikt nie wskoczy z tobą do brudnego łóżka w obskurnej sypialni!** Twojemu simowi możesz też kupować ciuchy na różne okazje. Niektóre ubrania są naprawdę zmyślne, niemniej jednak nie wiem, po co one komu, skoro i tak większość graczy będzie łaziła po domu nago (szczególnie grając Anną).

Postacie (nawet ubrane) prezentują się okazale. Twarze przedstawiono z dbałością o szczegóły i warto przyglądać się rozmowom simów z bliska. Mimika, choć nie doskonała, potrafi mile zaskoczyć. Muszę przyznać, że grze udało się kilka razy zauroczyć mnie prezentowanymi widokami. Pod względem dźwiękowym gra również jest całkiem niezła, zawsze możesz zresztą posłuchać w tle własnych plików mp3.

Jeśli nie jesteś zwolennikiem Simsów czy gier do nich podobnych, Singles 2: Triple Trouble twoich upodobań na pewno nie zmieni. Grę kładzie przede wszystkim poziom rozgrywki, która – mimo że bardziej urozmaicona niż wcześniej – staje się po kilku godzinach zabawy bardzo nudna. Dużo lepiej zrobisz, odpalając Sims 2.

Single*

Josh
Niezbyt bystry, ma problemy z nawiązywaniem znajomości. Anna była dla niego wspaniała, pomagała mu w karierze muzyka. Stracił ją jednak z własnej winy.

Anna
Młoda, inteligentna, spontaniczna. Pracuje jako dziennikarka w czasopiśmie muzycznym. Mimo swojej ciężkiej pracy ma czas dla swoich przyjaciół. Entuzjastka dobrego jedzenia i romantycznych kolacji.

Magnet
Wyluzowany kumpel Josha. Marzył o karierze muzycznej, jednak zrezygnował z niej w końcu na rzecz własnego baru.

Kim
Kim jest zwariowaną koleżanką Anny. Studiuje kulturę azjatycką, aby lepiej poznać swoje korzenie. Uwaga, szybko się zakochuje – wystarczy bukiet kwiatów i kilka prezentów.

* Na podstawie gry Joshem. Jeśli wybierzesz Annę, zamienia się ona rolą z Joshem, a Magnet z Kim.

Chyba najromantyczniejszy screenshot, jaki w życiu zrobiłem.

Śniadanie w gatkach? Won!

Szefie, Martini! Wstrząśnięte, oczywiście.

Oświadczysz się wreszcie czy nie?!?

Wrócą do siebie? Odpowiedź prosimy wysyłać SMS-em na numer...

Singles 2: Triple Trouble

Producent: Rotobee	**Dystrybutor PL:** brak
http://www.singles2.com/	
cena ---	**Multiplayer:** nie
	Gatunek: sim

Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB

+ tryb fabularny • nowe przedmioty i ubrania • zadania do wykonania

– nuuuda • gra jest mało nowatorska • częściowa cenzura

Tylko dla zdeklarowanych fanów Simsów. Pozostali mogą sobie odpuścić, bo bardzo szybko im się znudzi.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 3+

Autor: Artur „Roland" Dąbrowski



Małe łaziki to jedne z lepszych pojazdów – są szybkie i skuteczne w walce z piechotą.



Oto mały urodzinowy prezencik dla załogi czołgu.

BATTLEFIELD 2

Wybierz serwer. Klik. Wybierz mapę. Klik. Wybierz klasę postaci. Klik. A teraz uważaj na swój tyłek, bo za moment wokół ciebie rozpętą się prawdziwe piekło.

Zgodnie z oczekiwaniami – najlepszy sieciowy FPS roku!

Wystarczą trzy kliknięcia myszą, by sprzed ekranu monitora przenieść się na współczesne pole walki, gdzieś na Bliskim czy Dalekim Wschodzie. Wystarczy chwila oczekiwania, by poczuć w rękach karabin M4A1, zasiąść w wieżyczce transportera opancerzonego LAV-25, zesłać na przeciwnika ostrzał artyleryjski. Najnowsza część serii Battlefield tworzy bardzo wiarygodną iluzję frontowej rzeczywistości. Do pełnego realizmu brakuje tylko piachu w zębach i posoki cieknącej z kończyn rozszarpanych pociskami przeciwnika. Ale za tym akurat nikt chyba nie będzie tęsknił, prawda?

Podobnie jak dwa lata temu Battlefield 1942, tak teraz Battlefield 2 sparaliżował na kilka dni pracę w naszej redakcji. Jeśli jest się fanem FPS-ów, szczególnie sieciowych, trudno jednak nie jarać się tym, co udało się zrobić ekipie z DICE. **Widać, że programiści wzięli sobie do serca wszystkie zastrzeżenia, jakie gracze mieli do Battlefield Vietnam**, zachowali to, co uznali za najlepsze w BF1942 (m.in. ciekawe mapy, szybkość rozgrywki, pojazdy), a do tego dołożyli kilka pomysłów własnych lub mądrze „pożyczonych" z innych sieciowych shooterów (m.in. przyznawanie punktów za asysty przy fragach czy niszczeniu pojazdów, możliwość zapisania przebiegu całej sesji itd.). W efekcie powstała produkcja, w którą po prostu chce się grać.

By nie urazić niczyich uczuć, przedstawiona w grze wojna jest całkowicie fikcyjna, choć poza koalicją państw arabskich MEC (również wymyśloną przez twórców), biorą w niej udział jak najbardziej realne wojska USA i Chin. Walka również toczy się w miejscach inspirowanych prawdziwymi lokacjami, m.in. w górach północno-wschodnich Chin, przy wejściu do Zatoki Perskiej, w okolicach miasta Dalian, położonego nad Morzem Żółtym.

Podział na wojska USA, Chin i MEC pozwolił także na zróżnicowanie broni i sprzętu wykorzystywanego podczas potyczek – US Army korzysta oczywiście z uzbrojenia amerykańskiego, MEC z broni produkcji rosyjskiej, a armia Chin z tego, co stworzył przemysł zbrojeniowy tego najludniejszego kraju świata. Battlefield 2 to zresztą rzadka okazja, by poznać zarówno wyposażenie chińskich oddziałów, jak i tamtejsze komendy wojskowe – bowiem żołnierze każdej ze stron konfliktu posługują się swoim ojczystym językiem! W grze występuje 30 wehikułów i – podobnie jak w BF1942 i BF Vietnam – są one bardzo atrakcyjnym dodatkiem do zabawy. **Wciąż jednak samoloty sprawiają problem**, w Battlefield 2 o tyle większy, że jako odrzutowce latają szybciej i trudniej nad nimi zapanować.

Do pełnego realizmu brakuje tylko posoki cieknącej z rozszarpanych kończyn.

Battlefield 2 to duża, „ciężka" aplikacja, w której nawet menu startowe może przestraszyć żółtodzioba. Kolejne zakładki pozwalają na przejście do m.in. ekranu statystyk, zestawu opcji dotyczących gry dla jednego oraz wielu graczy. **Brakuje jednego dużego przycisku „GRAJ TERAZ"**, ale po kilku minutach można w końcu zapanować nad menu głównym i wziąć się za niezwykle ważną rzecz – wybór mapy. Jest ich w grze – w zależności od tego, jak liczyć – albo 12, albo 36. O co chodzi? Otóż **12 podstawowych map przygotowano w trzech różnych wersjach – dla maksymalnie 16, 32 lub 64 graczy** – dzięki czemu zabawa jest atrakcyjna i pełna emocji, niezależnie od tego, ilu ludzi spotka się jednocześnie na serwerze.

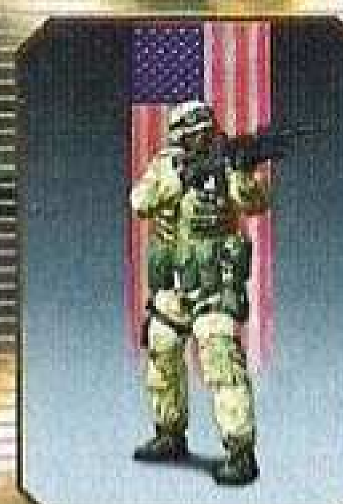
A **emocji nie brakuje także dlatego, że same mapy to istny majstersztyk.** Spośród tej dwunastki tylko jedna, Opera-



Rakiety wystrzeliwane przez helikoptery musisz sam naprowadzić, myszką kierując ich lotem!

Gra w klasy

W Battlefield 2 występuje siedem klas żołnierzy, różniących się między sobą ekwipunkiem i zadaniami wykonywanymi na polu walki.



Szturmowiec
Najbardziej popularna i uniwersalna klasa. Wyposażony w karabin o dużej mocy, co czyni z niego prawdziwego zabójcę.



Sanitariusz
Ratuje kolegom życie. Kiedy leżąc w kałuży krwi, zobaczysz go nad sobą, wiesz, że zaraz wrócisz do gry cały i zdrowy.

LD


W kupie raźniej.

Mapa komendanta daje ci dużo lepszy ogląd pola walki.

Do samolotów wsiadasz na własne ryzyko. Cholernie trudno nad nimi zapanować.

tion Clean Sweep, jest wyjątkowo nieudana, pozostałe zaś są albo bardzo dobre, albo po prostu wyśmienite. Zachwyca Strike at Karkand, miejska mapa USA vs. MEC, w której burza piaskowa powoduje, że walka w ciasnych uliczkach wyjątkowo podnosi poziom adrenaliny. Kolejna świetna lokacja to Shongua Stalemate, z mgłą unoszącą się nad bagnami, z punktem kontrolnym umieszczonym na dziedzińcu buddyjskiej świątyni, pełna doskonałych kryjówek dla snajperów. Równie udany teren walk to Gulf of Oman. Wśród map przeważają te umieszczone w mieście lub przynajmniej wśród zabudowań przemysłowych, a walka na krótki dystans jest wyjątkowo zażarta i emocjonująca. Za sposób, w jaki przygotowano mapy, należą się programistom gorące brawa.


Medyk to prawdziwy anioł pola bitwy.

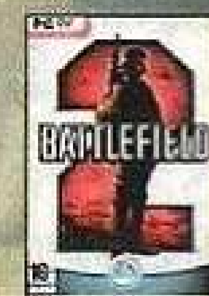
Istotą Battlefielda 2 jest zabawa przez sieć, ale nawet w trybie single gra oferuje sporo frajdy. Boty prezentują poziom inteligencji nie tylko dość wysoki, ale także zróżnicowany – czasami przegrywają z dużą stratą punktów, ale potrafią także zewrzeć szyki i przygotować obronę trudną do przełamania. Nie można się jednak spodziewać, że zastąpią one żywych graczy, choćby dlatego, że niezbyt dobrze radzą sobie z manewrowaniem pojazdami i w ciasnych miejscach (np. przy mostach) tworzą się czasami prawdziwe korki. Ponadto z botami grać można tylko na najmniejszych wersjach map (do 16 graczy), a część z terenów walk zyskuje w swoich większych odmianach. **Tryb single to po prostu wstęp do głównej części zabawy**, czyli gry przez sieć.

W multiplayera warto grać z wielu powodów. Po pierwsze przeciwnicy stają się nieprzewidywalni, dzięki czemu nawet słabi gracze, kierujący się tylko instynktem samozachowawczym, a nie taktyką, są lepsi od botów. Po drugie tylko grając przez sieć, można budować własne statystyki, konkurować z innymi, a także odkrywać nową broń czy sprzęt (otrzymywane za zasługi na polu bitwy). Po trzecie wyłącznie w trybie multi sens mają takie nowe pomysły twórców jak opcje dostępne dla komendanta czy możliwość łączenia się graczy w drużyny, z własnym dowódcą, ułatwieniami w komunikacji wewnątrz grupy, możliwością obserwowania pozycji kolegów na mapie itd.

Tryb komendanta warto szerzej wyjaśnić. Jeden z graczy – jeśli jego towarzysze się na to zgodzą – może korzystać ze specjalnej mapy i dostępnych tylko na niej poleceń, takich jak wykrywanie pozycji wroga, zrzut zaopatrzenia czy wskazanie celu dla artylerii. Dodatkowe możliwości wiążą się jednak z pewnym utrudnieniem – **podczas korzystania z mapy komendant jest wyłączony z gry**, ale wciąż obecny na polu walki. Może więc stracić życie, nie wiedząc nawet, kto i jak go zaatakował. Testując grę, mieliśmy okazję zagrać tylko z innymi recenzentami ze świata (gra nie była wtedy jeszcze dostępna w sklepach) i widać było, że wszyscy dopiero poznają tę nowinkę, jaką są rozkazy dostępne dowodzącemu. Biorąc jednak pod uwagę możliwości, jakie oferuje mapa komendanta, stawiam menażkę wojskowej grochówy (z popitką oczywiście!) na to, że gracze będą z niej bardzo chętnie korzystali.

Wśród tych zachwytów nad Battlefieldem 2 musi się jednak pojawić jedno duże, poważne zastrzeżenie. **Gra ma ogromne wymagania sprzętowe, kto wie, czy nie największe z dostępnych na rynku FPS-ów.** Przedstawiona na pudełku konfiguracja minimalna pozwala na jako tako poprawną zabawę jedynie przy najniższej szczegółowości wirtualnego świata, a żeby pograć przy średnim lub wysokim poziomie grafiki, trzeba mieć naprawdę mocny sprzęt. Jeśli jednak jesteś fanem sieciowych FPS-ów, radzę prędzej lub później zainwestować w komputer – na pełnych detalach gra wygląda naprawdę znakomicie. Nie spodobało mi się także to, że podnosząc plecak innego żołnierza (pozostały po jego śmierci), automatycznie zmieniasz klasę postaci, zamiast uzupełniać amunicję.

A więc grać? Grać, grać, grać bez końca. Tak jak pisaliśmy przy okazji zapowiedzi w zeszłym numerze – Battlefield 2 to najlepszy sieciowy shooter, jaki trafi na rynek w tym roku. Chyba nie chcesz, żeby cię to ominęło?



Battlefield 2

Producent: DICE
Dystrybutor PL: EA Polska

http://battlefield2.ea.com/

cena 139,00

Multiplayer: tak

Gatunek: sieciowy FPS

Wymagania: procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, DVD


świetne mapy • ogromna grywalność • duży wybór broni i sprzętu

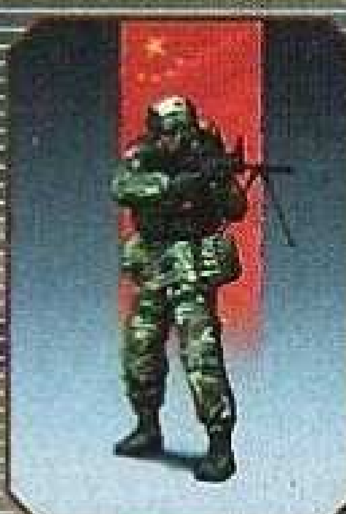

duże – bardzo – wymagania sprzętowe

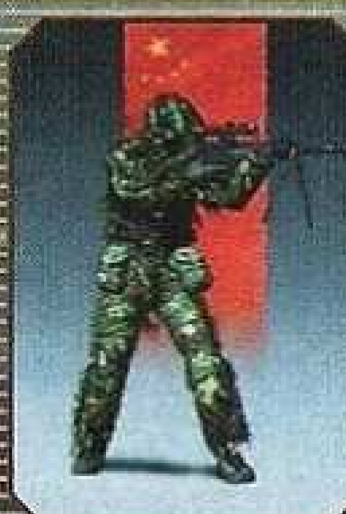
Dzięki Battlefield 2 przeniesiesz się tak blisko na współczesne pole walki, jak to tylko możliwe bez ryzykowania własnym życiem i zdrowiem.

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 5+
DŹWIĘK 5+
OCENA 5+

Autor: Foch77


Komandos
Wykonuje zadania specjalne. Samolot pilotowany przez niego automatycznie staje się niewykrywalny przez radary.


Żołnierz wsparcia
Nie dość, że ma przy sobie ciężki karabin maszynowy, to jeszcze potrafi przekazywać amunicję kolegom z zespołu.


Snajper
Wiadomo – wchodzi na najwyższy budynek na mapie, skąd sieje śmiercionośne pociski. Uważaj na niego...


Grenadier
Nieoceniony w walce z pojazdami. Gdyby nie on, każdą walkę wygrałby ten, kto pierwszy zasiadłby za sterami czołgów.


Mechanik
Specjalista od naprawiania i... niszczenia sprzętu zmechanizowanego. Klasa dla doświadczonych graczy.

Szykujcie się! Bard przybywa, by zaczarować was śpiewem.

The Bard's Tale™

Ratowanie świata? Walka ze złem? No dobrze, dobrze, ale co ja z tego będę miał?

Pod względem fabuły gry RPG często powielają schemat: jedynie główny bohater, sławiony w przepowiedniach wybraniec, jest zdolny uratować świat przed zagrażającym mu Wielkim Złem. Co by się jednak stało, gdyby zamiast wybawiania ludzkości heros zajął się zaspokajaniem własnych potrzeb?

Takie pytanie zadał sobie Brian Fargo, ojciec serii Fallout. Zakładając studio inXile Entertainment, postawił sobie za cel **wniesienie powiewu świeżości do dosyć hermetycznego gatunku RPG.** Jeszcze tylko zapożyczył engine z konsolowej gry Baldur's Gate: Dark Alliance i zabrał się za tworzenie The Bard's Tale.

Głównym bohaterem gry jest Bard. Postać, która w głębokim poważaniu ma losy świata, a jedyne, co go interesuje, to kobiece krągłości i zawartość własnej sakiewki (chociaż cudzą też nie pogardzi). Na samym początku będziesz wykonywał questy, do których gry z tego gatunku zdążyły już nas przyzwyczaić, czyli typowe przynieś-wynieś-pozamiataj. Później jednak zajmiesz się już głównym zadaniem – uwolnieniem księżniczki z rąk szalonego maga. Każde z tych dość standardowych zdarzeń jest komentowane przez Barda z dużą dawką sarkazmu. Jednak cięty język grajka nie jest w stanie ukryć pierwszej z wad gry. **Nawet jeżeli zechcesz wykonać wszystkie poboczne questy, to skończysz rozgrywkę po mniej więcej 15 godzinach.** Ponowne jej przechodzenie również nie ma sensu, bo gra jest liniowa do bólu.

Niezaprzeczalnym plusem tej produkcji jest humor. Bard jest cały czas obserwowany przez Narratora (jego głos słychać spoza kadru), który nie szczędzi uwag dotyczących zachowania bohatera. Właśnie dialogi pomiędzy grajkiem a „Opowiadaczem" są jednym z najśmieszniejszych elementów Bard's Tale. Zabawne jest też to, że podczas swojej podróży spotkasz mnóstwo wybrańców ratujących świat, zazwyczaj jednak nie są oni w stanie obronić nawet samych siebie, co również jest przez Barda odpowiednio zjadliwie komentowane.

Jeżeli chodzi o miejsca, w których toczy się gra, naprawdę jest co oglądać. Lokacje są zróżnicowane i **w czasie swojej wędrówki przemierzysz zarówno zalesione tereny, jak i skute lodem łańcuchy górskie.** Wszystko to przedstawione zostało z dużą dbałością o szczegóły, w rzucie izometrycznym. Taki widok sprawia, że wysokie drzewa zdają się „wychodzić" z ekranu, dzięki czemu gra zyskuje dodatkową głębię. Daje to również duże pole widzenia, któ-

CLICK TRICK!

Zawsze chodź z przyzwaną wiedźmą. Dzięki jej mocom leczącym wyjdziesz cało z niejednej potyczki.

Średniowieczna wersja Tercetu Egzotycznego.

...a teraz zagram Macarenę.



The Bard's Tale

Gra napisana przez programistów Interplay w połowie lat 80. Miastu Skara Brae zagraża zły mag Mangar i tylko grupa śmiałków prowadzona przez ciebie może go pokonać. Doczekała się dwóch kolejnych części, a teraz swoistego hołdu w postaci nowej wersji The Bard's Tale.

re umożliwia efektywniejsze poruszanie się w czasie walki.

Grafika stoi na dobrym poziomie. **Mimo że engine nie należy do najnowszych (i jest konsolowy!), to świetnie wywiązuje się ze swojego zadania.** Widać, że włożono dużo pracy w jego udoskonalenie. Tekstury są ostre i czyste, a do modeli postaci również nie można mieć zastrzeżeń. Jedyną wadą jest to, że ruchy wykonywane przez bohaterów w trakcie przerywników animowanych wyglądają zbyt sztywno.

Niezaprzeczalnym plusem tej produkcji jest humor – obśmiano w niej każdy schemat gier RPG.

W nietypowy sposób ludzie z inXile podeszli do problemu gotówki i inwentarza. W dotychczasowych produkcjach zazwyczaj dzielnie kolekcjonowało się to, co upuszczali przeciwnicy, by później sprzedać łupy w sklepie. W Bard's Tale **ekwipunek jako taki nie istnieje i wszystkie podniesione przedmioty są od razu przemieniane na brzęczące monety.** Dzięki temu, kiedy znajdziesz nową, lepszą broń, stara jest automatycznie sprzedawana. Jest też jednak druga strona medalu. Takie rozwiązanie całkowicie zabiera radość z polowania na nowy sprzęt. W całej grze jest tylko kilka sklepów, a liczba sprzedawanych w nich przedmiotów jest niewielka. W związku z tym **po pewnym czasie masz tyle srebra, że jesteś w stanie wykupić wszystko**, co tylko zechcesz.

Brak ekwipunku rodzi kolejny problem – Bard nie ma gdzie przechowywać leczniczych mikstur. Jak sobie poradzili z tym twórcy? Otóż istnieją dwa sposoby na odzyskanie sił witalnych. Pierwszym jest wezwanie wiedźmy, która leczy cię co pewien czas. Kolejnym – przywołanie ducha księżniczki Caleigh, tej samej, którą masz uratować. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie to, że samo przyzywanie trwa odrobinę zbyt długo. W „ciężkich chwilach" przedzieranie się przez menu przywoływania zwykle kończy się śmiercią Barda i... zabawnym komentarzem Narratora.

Za sposób realizacji walki z przeciwnikami twórcom gry należy się piwo. Grajek sprawnie włada bronią i stosuje różne style walki. **Oprócz standardowych przyjaciół w postaci łuków, toporów, mieczy i innego żelastwa, znalazło się też miejsce dla przyzywanych stworów.** Poza psem towarzyszącym Bardowi przez całą grę warto wymienić choćby emerytowanego poszukiwacza skarbów, który odgrywa rolę średniowiecznego sapera i rozbraja wszystkie pułapki, na które się natkniesz. Towarzysze wzywani są przez Barda za pośrednictwem wygrywanych przez niego utworów. Stworów jest sporo (ja naliczyłem 16), jednak w każdym momencie możesz korzystać z pomocy tylko kilku wybranych. **To, co w walce irytuje, to ponowne pojawianie się zabitych wrogów.** Jeżeli przed wejściem do jakiegoś budynku stoczyłeś pojedynek z grupką przeciwników, to możesz być pewien, że będą ponownie na ciebie czekać, gdy wyjdziesz.

Oprawa dźwiękowa jest najmocniejszym elementem produkcji. W trakcie rozgrywki natkniesz się na kilka przerywników, w których geniusz aktorów podkładających głosy wręcz błyszczy. Kwestie Barda wypowiada Cary Elwes, który grał Robin Hooda w filmie „Robin Hood i faceci w rajtuzach". W rolę Narratora wcielił się Tony Jay, osoba znana z wielu gier RPG (m.in. Icewind Dale) oraz kreskówek. Ogólnie można usłyszeć trzy odmiany języka Shakespeara (brytyjską, irlandzką i szkocką), plus dialekt staroszkocki, którego zrozumienie graniczy z cudem. Warto dodać, że **w polskiej wersji gry zagrają Piotr Fronczewski i Borys Szyc.**

W grze znalazło się miejsce dla kilku utworów muzycznych, które łatwo wpadają w ucho. Czasami jednak trwają za długo i mogą zacząć denerwować. Mimo to piosenkę piwoszy z karczmy „Pod pijanym szczurem" nucę pod nosem do dziś. Co ciekawe, **całą ścieżkę dźwiękową nagrano przy użyciu instrumentów z epoki**, usłyszysz więc dawne smyczki, bębny i piszczałki. Całość przypomina brzmieniem irlandzkie utwory folkowe i idealnie wpasowuje się w klimat gry. Nie można mieć również zastrzeżeń do odgłosów walki. Uderzenia i bloki brzmią przekonywająco i czuć ich moc. Dźwięki otoczenia również stoją na wysokim poziomie. W miastach nawołują się ludzie, a wędrując lasem, możesz wsłuchać się w szelest liści na wietrze.

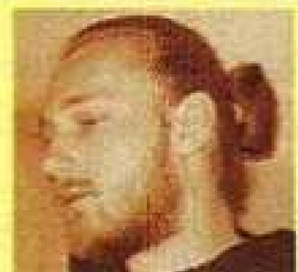
The Bard's Tale ma trochę dobrych pomysłów, jednak ich wykonanie można było bardziej przemyśleć. Dzięki postaciom, z którymi można się utożsamiać, oraz charakterystycznemu poczuciu humoru, gra uzyskuje charakter. Wprowadzenie większej liczby zadań lub dodanie trybu multiplayer z pewnością przedłużyłoby żywotność tego tytułu, a tak uzyskujemy grę wyłącznie jednorazowego użytku. Szkoda, bo żal zostawiać Barda i jego kompanów.


Ta pani czeka na ciebie na końcu wędrówki.


O, proszę, jaka nam roślinka urosła.

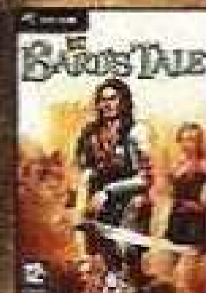

To chyba nie jest najlepszy czas na opalanie się.

Browar Song



Zlokalizowana wersja gry to nie tylko dialogi nagrane m.in. przez Piotra Fronczewskiego i Borysa Szyca, ale również polskie wersje piosenek Barda. Ich autorem jest Leszek Solarski, student Akademii Muzycznej w Krakowie. Na co dzień śpiewa muzykę klasyczną, debiutował u Krzysztofa Pendereckiego, w utworze „Siedem Bram Jerozolimy". Nagrywanie songów do Bard's Tale było dla Leszka połączeniem dwóch miłości – muzyki i gier komputerowych. Na płycie CD znajdziecie wersję demo jednego z utworów. Prawdziwy hit!

The Bard's Tale



Producent: inXile Entertainment	**Dystrybutor PL:** Cenega

http://www.thebardstale.com/

cena 99,90

Multiplayer: nie

Gatunek: action/RPG

Wymagania: procesor 933 Mhz, 256 MB RAM, grafika z obsługą vertex shader 1.1


udźwiękowienie • humor • postać głównego bohatera


za krótka • na jeden raz • respawnowanie się przeciwników

Duża dawka humoru zapewnia świetną zabawę. Gdyby tylko gra była odrobinę dłuższa...

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4+

OCENA 4

Autor: Krzaq

Still Life II

Późna noc, jestem sam w domu. Nigdy nie byłem nadwrażliwy, ale po kilku godzinach spędzonych ze Still Life z pewnym niepokojem patrzę na cienie z pokoju obok...



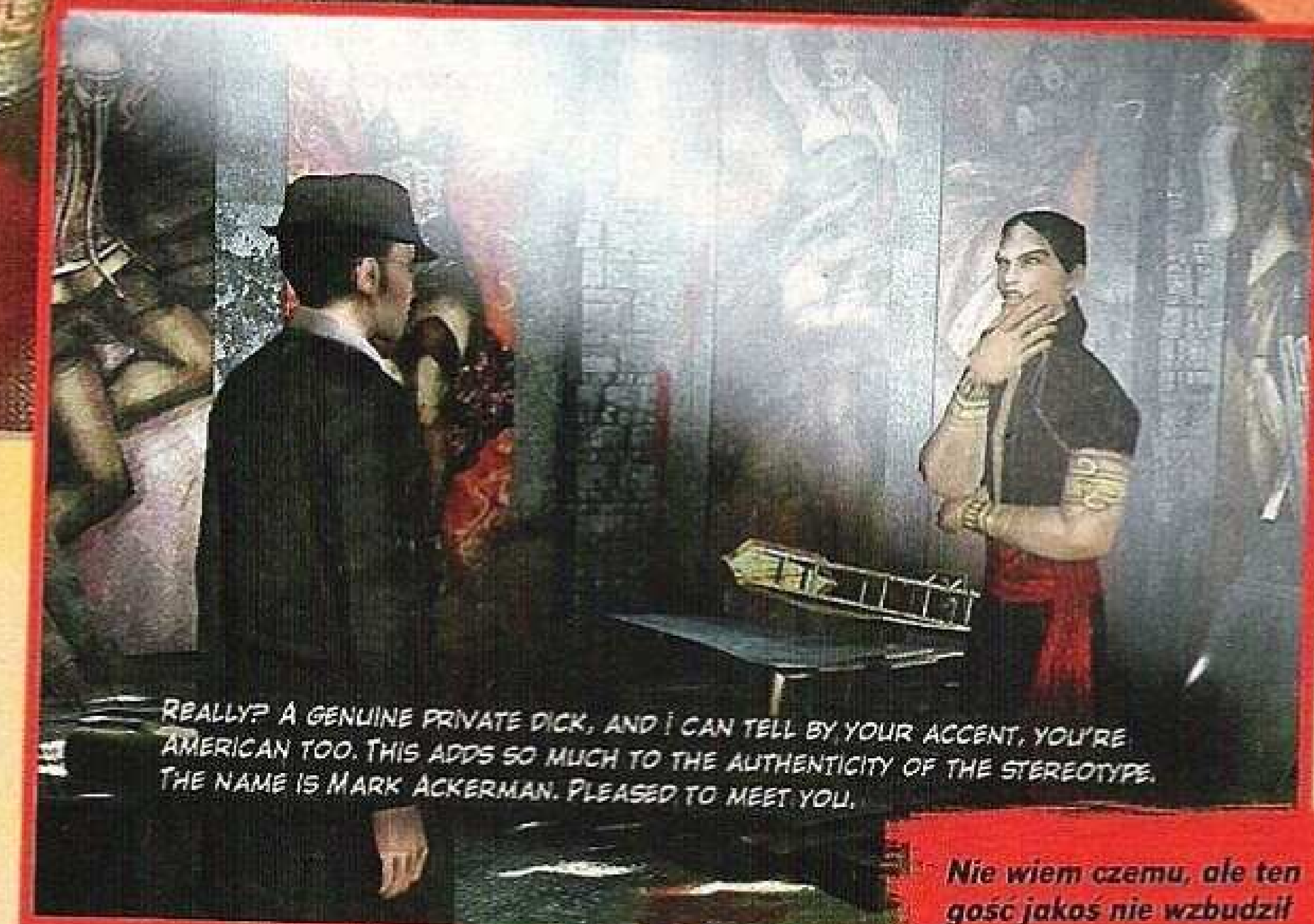
Tego typu widoków w grze jest całkiem sporo.

To nie jest survival horror. **To właściwie nie jest w ogóle horror, przynajmniej w porównaniu z tym, do czego przyzwyczaiły nas gry polegające na chodzeniu po ciemnych pomieszczeniach i strzelaniu do wyskakujących nagle z szaf zombie.** Still Life to dreszczowiec pierwszej wody, którego nie sposób porównywać do innych gier, a nawet filmów. Podobnych (i lepszych) wrażeń dostarczyć może chyba tylko lektura, napisana niezwykle sprawnym piórem.

Znasz Victorię McPherson? Na pewno nie, ale jeśli grałeś w Post Mortem, powinieneś przypomnieć sobie Gusa, jej dziadka. Ta dwójka **dochodzić będzie prawdy o seryjnych zabójstwach dokonywanych przez szaleńca na młodych kobietach.** Nie będzie to jednak relacja typu – mądry dziadek i głupiutka uczennica. Victoria jest już wziętą agentką FBI, a Gus od dłuższego czasu nie żyje. Kto powiedział, że śledztwo prowadzić będą jednocześnie?

Oczywiście nie chodzi o jedną sprawę. Akcja gry dzieje się w Chicago w czasach współczesnych, poczynania Gusa poznasz tylko przy okazji obszernych retrospekcji, podczas których przeniesiesz się do Pragi z lat dwudziestych ubiegłego wieku. Obie serie morderstw, które starają się rozpracować bohaterowie, nie są jednak zupełnie niepowiązane. Przeciwnie – **podobieństwa są zadziwiające i wraz z postępem akcji coraz bardziej wciągniesz się w zawiłą i fascynującą intrygę.** Wątki przeplatają się w perfekcyjny, logiczny i naturalny sposób. Tak czy inaczej jednak odnoszę wrażenie, że płacąc za Still Life, dostałem dwie zupełnie różne gry.

Początkowo kierujesz tylko poczynaniami Victorii, która po jakimś czasie znajduje u siebie w domu na strychu stary dziennik dziadka. Wraz z lekturą kolejnych kart odkrywa tajemnicę, którą ten skrywał przed wszystkimi. Rzeczywiście, **wydarzenia są nie mniej mroczne niż miasto, w którym miały miejsce.** A jak powszechnie wiadomo, historia lubi się powtarzać, dlatego grając, odnajdziesz wspólne elementy obu śledztw, aż w końcu odkryjesz wiele tragicznych i zgoła paranormalnych wątków. Usilnie staram się jak najmniej pisać o fabule, choć korci mnie, żeby podzielić się z tobą wieloma niepowtarzalnymi smaczkami, których ze świecą można szukać w innych grach. Rzucając samymi ogólnikami, z niemałą satysfakcją muszę powiedzieć, że Still Life wprowadza gry w niedostępne dla nich do tej pory rejony. Bardzo odważnie można stwierdzić, że zahaczają one już o artyzm. Gra Microids (autorów m.in. znakomitego dwuodcinkowego na razie cyklu Syberia) **zmusza do myślenia i obcowania ze sztuką** (konkretnie z obrazami namalowanymi dla potrzeb gry). Niewiele jest gier, o których można coś takiego powiedzieć.



Nie wiem czemu, ale ten gość jakoś nie wzbudził mojej sympatii.

Still Life to dreszczowiec, którego nie sposób porównywać do innych gier. Podobnych wrażeń dostarczyć może tylko lektura dobrej książki.

Dość jednak tej pieśni pochwalnej, bo mi miejsca na konkrety w końcu zabraknie. Przede wszystkim, dla pełnej jasności – Still Life to klasyczna przygodówka z interfejsem wskaż i kliknij (point & click). **Nie można w niej zginąć, nie znajdziesz też elementów zręcznościowych czy rozgrywki prowadzonej na czas** (z jednym małym odstępstwem, ale nietrudnym). Zagadki stawiane przed graczem nie odstają pod względem trudności od tego, do czego przyzwyczaiły nas inne przygodówki. Nie brak natomiast łamigłówek, które wielu graczy mogą zniechęcać. Po cichu jednak powiem, że jeśli szlag cię trafia, bo nie jesteś w stanie na przykład otworzyć zamka (co jest trudniejsze niż w Post Mortem), to zawsze możesz zajrzeć do solucji. W niektórych przypadkach zabawa tylko na tym zyska, bo nie wybijesz się z rytmu i nie stracisz wątku, spędzając bezproduktywnie kilka godzin nad jakimś elementem logicznym.

Czym się różnią te obrazki?



Zadanie żywcem wzięte z gry. Porównaj dwa obrazki. Po lewej stare zdjęcie z miejsca zbrodni, po prawej stan obecny. Znajdziesz jedną różnicę? (Oczywiście nie licząc ciała).



Jedna z bardzo wielu zagadek logicznych. Czasem szlag może przy nich trafić.



Bardzo ważnym elementem w Still Life są prowadzone przez ciebie rozmowy. **Niestety nie masz większego wpływu na dialogi, gra jest oczywiście całkowicie liniowa.** Konwersując z napotkanymi postaciami, masz jednak często możliwość kliknięcia prawym klawiszem myszy (co sygnalizuje ikona w rogu ekranu), dzięki czemu dostajesz możliwość spytania rozmówcy o coś niekoniecznie istotnego dla sprawy, ale zawsze ciekawego i wprowadzającego w świat gry. Rozmowy to zresztą niezwykle przyjemne fragmenty – są ciekawe, dość naturalne i przede wszystkim świetnie przeczytane. Aktorzy podkładający głosy pokazali, jak się to robić powinno (choć niektórych może razić zdecydowanie nieprąski akcent niektórych postaci, ale to już czepialstwo).

HEY IT'S A BOB, BATTERY OPERATED BOYFRIEND, NOT THAT I KNOW WHAT IT'S FOR OR ANYTHING...

Victorii zdarzy się czasem jakiś dowcipny komentarz.

Zadania w grze nie są szczególnie skomplikowane, zwykle dotyczą znajdowania przedmiotów i dostarczania ich do konkretnych osób lub miejsc. W większości przypadków dotyczą spraw bardzo poważnych, więc z tym szerszymi ramionami **powitałem tak ambitne misje jak przyniesienie szefowi kawy czy upieczenie ojcu ciasteczek.** Są to oczywiście najłatwiejsze zadania w grze, ale jakoś miło i sympatycznie się je wykonywało. Cieszy, że autorzy dali taką chwilę na odsapnięcie. Z trudniejszych czynności wymienić można np. porównywanie starszych fotografii z miejsca zbrodni z obecnym otoczeniem. Zawsze różnią się jednym drobnym szczegółem, który należy odnaleźć. Zabawa przy tym jest przednia, o czym możesz przekonać się, zaglądając do ramki.



Niezgorsza chałupka...

Nie ma jednak gry bez wad. W Still Life nie uprzykrzają one zbytnio życia, ale nie sposób ich nie zauważyć. **Najbardziej irytowała mnie konieczność bezsensownego mijania wciąż tych samych lokacji**, na których nic się nie dzieje, aby dotrzeć do samochodu, w którym jest mapa miasta. Myślę, że z powodzeniem można było to załatwić stworzeniem jednego przycisku skrótu lub choć przyspieszeniem poruszania się postaci po lokacjach. Podwójne kliknięcie sprawia, że Victoria lub Gus biegną we wskazane miejsce. Szkoda, że nie można ominąć tej animacji i od razu przenieść się np. do nowej lokacji.

Na koniec jeszcze kilka słów o oprawie. Poza znakomitymi głosami z głośników sączy się też nie najgorsza muzyka, choć z oczywistych przyczyn po jakimś czasie musi się znudzić, zważywszy na to, że w kilku lokacjach spędzisz nawet po kilkadziesiąt minut. Graficznie jest nieco gorzej. **Otoczenie nie umywa się do tego, co widać np. w Syberii, jedynie woda wygląda naprawdę znakomicie.**

Reszta lokacji razi czasem bezruchem i brakiem głębi. Oczywiście tła są prerenderowane, ale trójwymiarowa postać nie wygląda na „naklejoną" i komponuje się całkiem nieźle.

Czas kończyć stukaninę, bo świt zbliża się wielkimi krokami. Podczas pisania recenzji nieco się uspokoiłem, teraz już wiem, że tajemnicze cienie to nie Kuba Rozpruwacz, tylko poruszane wiatrem drzewo. Jeszcze tylko na chwilę wrócę do gry, została mi już ostatnia scena... Wkrótce wszystko będzie już jasne... a może nie? Szczerze radzę – jeśli lubisz przygodówki, przekonaj się sam!



Najambitniejsze zadanie w grze – upiecz ciasteczka!

Still Life

Producent: Microids
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.stilllife-game.com/

cena 89,90

Multiplayer: nie

Gatunek: przygodowa

Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB

Plusy: klimat • wciągająca i inteligentna fabuła • zmusza do myślenia

Minusy: grafika i animacje • za krótka...

Umiejętnie prowadzona i przede wszystkim ciekawa fabuła. Znakomita w swoim gatunku, choć nie rewolucyjna.

GRYWALNOŚĆ	5
GRAFIKA	4-
DŹWIĘK	5
OCENA	5-

Autor: Che Collada



Dzięki błędom w ragdoll można zobaczyć niezły taniec elektro.

Jazda przez knieje... Anioła może szlag przy tym trafić.

Jeden z nielicznych modeli wrogów występujących w grze.

CHROME SPECFORCE

Miłość od pierwszego wejrzenia szybko może przerodzić się w znudzenie i niechęć. A mogło być tak pięknie...

Każde włamywanie się do komputerów to stara gra Memory – miłe!



Myślisz, że mają dekoder Polsatu?

Gdybym miał sporządzić wykres moich emocji związanych ze SpecForce'em, byłby to niewątpliwie łuk. **Początkowo nie spodziewałem się po grze niczego.** Mając w pamięci mocno niedopracowanego, wymagającego i awaryjnego Chrome'a, sądziłem, że jego następca, tworzony na tym samym silniku, będzie powtórką z roz(g)rywki. Tymczasem, gdy dostałem betę, po pierwszym kontakcie szybko zweryfikowałem poglądy. Jako że byłem wtedy w trakcie gry w Pariaha, SpecForce wydał mi się niezwykle ożywczą grą.

Miał **fajne pojazdy, którymi można intuicyjnie sterować, dobrą broń, dodatkowe zdolności bohatera, ciekawie rozwiązaną sprawę ekwipunku** i ogólnie nieźle się zapowiadał. Z wielką ochotą przystąpiłem więc do grania w pełną wersję, po czym cały mój entuzjazm stopniowo opadał, ustępując miejsca znużeniu i złości. Złości przede wszystkim na Techland, który zmarnował naprawdę dobrze zapowiadający się produkt.

Zacznę jednak od tego, co w grze jest dobre. Przede wszystkim engine – w miarę szybki i niezwykle stabilny. Gra się nie „burzyła" nawet wtedy, gdy przeskakiwałem do innych aplikacji (kombinacją [Alt]+[TAB]). Grafika również jest w sumie niczego sobie... A właściwie byłaby, gdyby panie i panowie z Techlandu odkryli, że świat składa się nie tylko z odcieni zielonego, szarego i brązowego. Spójrzcie zresztą na screeny – ta gra nie jest w ogóle zróżnicowana graficznie! **Po kilku godzinach wpatrywania się w niemal identyczne lokacje ma się ochotę popatrzeć dla równowagi na teledyski z lat 80.**

Na wyglądzie podobieństwa miedzy etapami niestety się nie kończą. **Poziomy zostały zaprojektowane zupełnie bez pomysłu, w dodatku użyto do tego identycznych elementów**, przez co kilkadziesiąt (!) razy przyjdzie ci zwiedzić taką samą lokację w różnych miejscach gry. To jeszcze można by przeżyć, gdyby nie liniowość. SpecForce to jeden z niechlubnych przykładów na grę „tunelową". **Choć poruszasz się po z pozoru wielkim lesie, spróbuj tylko wyjść metr poza obszar, który został przewidziany dla misji.** Nie, nie pojawia się niesławna „niewidzialna ściana". Jest gorzej – gra obdarowuje cię radosnym komunikatem: „Porażka! Opuściłeś teren akcji". Bardzo, kurde blaszka, śmieszne.



Co potrafi skafander?

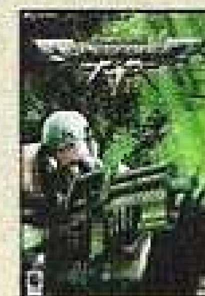
Chwilami zabawa w SpecForce robi się naprawdę gorąca, zwłaszcza że przeciwnicy przejawiają nieprawdopodobną celność. Wtedy w sukurs idą dodatkowe możliwości skafandra, które pozwalają na uczynienie się niewidzialnym (teoretycznie, bo wrogowie jednak cię szybko zauważają i nie tracą celności), wzmocnienie pancerza, przyspieszenie biegu i spowolnienie tempa akcji – coś na wzór bullet time'u. Wszystko to jest zasilane specjalnymi bateriami, które często możesz znaleźć przy poległych wrogach.

Wspomniałem na początku, że nie jesteś podczas gry skazany tylko na swoje nogi. To prawda, pojazdy się zdarzają, choć są rozrzucone nierównomiernie. Albo jest ich naprawdę dużo, albo nie ma wcale, przez co kilka etapów (a to niemało, bo w sumie jest ich w grze 11) jesteś zmuszony przejść na piechotę. Jest za to poziom, w którym jedziesz po lesie speederem. Zamiast bawić się niczym Luke Skywalker na planecie Ewoków, tylko przeklinasz kretyńsko zaprojektowany skrypt. **Musisz podążać za dwoma innymi, jeżdżącymi jak imbecyle, facetami. Jeśli wyprzedzisz jednego, gra uzna, że zostałeś w tyle... A co za tym idzie? Oczywiście: „Porażka...".**

SpecForce to jeden z niechlubnych przykładów na grę „tunelową".

To jeszcze nie wszystko. Aby się jednak niepotrzebnie i dość niesłusznie nie znęcać, wspomnę jeszcze o dwóch, niepowiązanych ze sobą wadach. Gra jest w całości po polsku, ale ludzie podkładający głosy nie mają w ogóle pojęcia o aktorstwie. Nie chodzi o barwę – ta jest niezła i w sumie pasuje. Za to już **ton, w jakim wypowiadają niektóre kwestie, raziłby nawet w przedszkolnym teatrzyku.** Druga sprawa – po co komu w SpecForce radar i mapa? O ile ta ostatnia jeszcze jakoś tam działa (choć i tak w grze trzeba iść tam, gdzie tunel prowadzi, innej możliwości nie ma), to radar nie pomógł mi ani razu – właściwie tylko zasłania kawałek ekranu.

Gra Techlandu nie jest droga i początkowo dostarcza całkiem sporej rozrywki. Gdyby tak dopracować kilka elementów i przede wszystkim zatrudnić profesjonalistę do tworzenia map, mogłaby stać się może nie wielkim hitem, ale już takim malutkim, tyciutkim hiciątkiem – dlaczego by nie?



Chrome: SpecForce

Producent: Techland
Dystrybutor PL: Techland

http://specforcethegame.com/

cena 69,90

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



ciekawe pojazdy • znacznie ulepszony engine Chrome'a



etapy • niezróżnicowana grafika • niewykorzystany duży potencjał • nuda

Znacznie poprawiony engine Chrome'a nie pomoże, jeśli etapy są zaprojektowane bez pomysłu. Średniak.

GRYWALNOŚĆ	3
GRAFIKA	4-
DŹWIĘK	4
OCENA	3

Autor: Che Collada

nie wykryć, co się stało z grupą Delta, która wcześniej wyruszyła do Strefy 51 i zaginęła bez wieści. Cały kompleks jest zamknięty i odcięty od świata, po tym jak pracownicy stacji zostali zakażeni niezwykle groźnym wirusem. Zaraza zamienia ludzi w rozszalałe bestie, niezwykle silne i drapieżne (potwory zaprojektowano w studiu Stana Winstona, gdzie stworzono takie piękności jak Predator czy Obcy).

Szybko okazuje się, że sytuacja jest o wiele poważniejsza, niż początkowo sądzono. Jako Ethan Cole trafisz do środka piekła – i nie jest to tylko przenośnia. Granica wiekowa w Area 51 została ustalona na 15 lat. Jeśli masz czternaście i pół, to jesteś zdecydowanie za młody, he, he, he...

Podobnie jak przy grze w Dooma, lepiej mieć pod ręką jakieś środki uspokajające, bowiem wiele etapów zostało tak skonstruowanych, żeby przyprawić cię o palpitację serca. Są misje, w których musisz penetrować ciemne, zniszczone biura, kierując się jedynie słabym światłem latarki na pukawce (a bateria zawsze wyczerpuje się zbyt szybko). Niemal **cały czas gdzieś w pobliżu słychać sapanie i rzężenie jakiegoś potwora, którego jednak wciąż kryje ciemność...**

Wciągający scenariusz, spójna fabuła, świetne lokacje i środowisko graficzne, wspaniale wymodelowane postacie. Lista zalet gry jest długa.

Zrobiono to bardzo dobrze i, co najważniejsze, nie jest tak, że jeśli masz przed sobą jakieś zamknięte drzwi lub zaułek, to na pewno wyskoczy stamtąd bestia. Często zdarza się, że gdy twoja uwaga i koncentracja są na najwyższym poziomie, miejsca, w których spodziewasz się zagrożenia, okazują się zupełnie bezpieczne. Za to gdy będziesz całkowicie rozluźniony i spokojny, nagle zrobi się maksymalnie gorąco. Znajdą się też misje dla „urodzonych morderców". Czasem lufa giwery rozgrzewa się do czerwoności, a sterty trupów pokrywają podłogę grubym dywanem.

Pukawek jest całkiem sporo. Większość to klasyki, czyli karabin, strzelba, snajperka. Oczywiście są to nieco rozbudowane, ulepszone konstrukcje. Można strzelać z dwóch pukawek jednocześnie (oprócz snajperki oczywiście), ale tylko do wyczerpania dodatkowego magazynku. Broń zachowuje się bardzo dobrze, ma wyczuwalny odrzut, jest dobrze zbalansowana i precyzyjna w działaniu (headshoty). Nieco inaczej jest z bronią kosmitów. Nigdy nie lubiłem strzelać zielonymi glutami, które wyglądają jak flegma gruźlika. Poza tym pukawka, która przypomina kawałek niebieskiej umywalki, jakoś nieszczególnie mi pasuje. To jednak tylko moje wrażenie, może będziesz miał inne. Broń to ponad 10 rodzajów armat, nie licząc granatów.

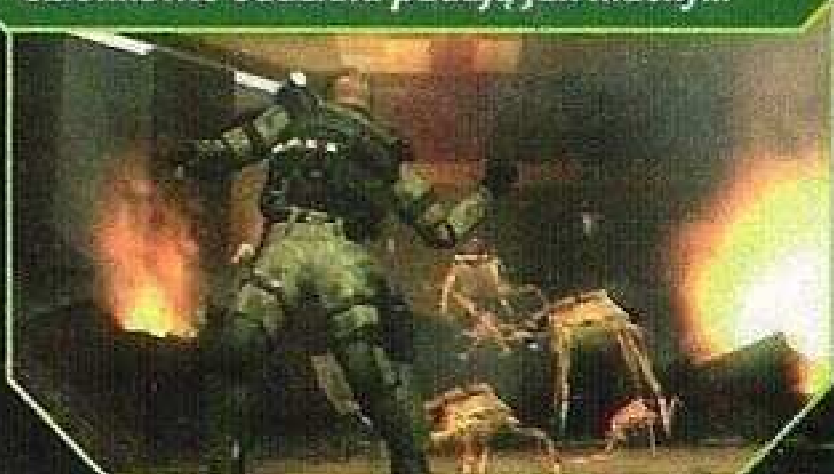

A Ziemianie to mają taaaakie!!!

Gra rozwija się w kierunku, który był dla mnie pewnym zaskoczeniem. *[uwaga: spoiler!]* Cole zostaje zakażony wirusem i sam przechodzi przemianę (chociaż niezupełną). W swojej nowej postaci traci możliwość posługiwania się bronią palną, świat widziany jego oczami przypomina nieco sposób widzenia Obcego. Jego dłonie zamieniają się w łapy o długich pazurach, którymi może skutecznie eliminować przeciwników. Może również używać czegoś w rodzaju „fireballa", który dosłownie niszczy wrogów (w sumie ma 3 rodzaje ataków). Od chwili zakażenia trzeba się spieszyć, ludzki pierwiastek w Cole'u może w każdej chwili zniknąć... *[koniec spoilera]*

Area 51 to bardzo porządnie zrealizowany shooter z całkiem niezłą opcją multiplayer. Wciągający scenariusz, spójna fabuła, świetne lokacje i środowisko graficzne, wspaniale wymodelowane postacie. Lista zalet gry jest długa. Uwagę zwraca również dbałość twórców o szczegóły i smaczki. Możesz np. przyjrzeć się kopii makiety księżyca, na której według niektórych filmowano lądowanie Apollo 11. Niewielkie zastrzeżenia miałem jedynie do inteligencji przeciwników (nawet największą grupę można było wyeliminować po kolei, ustawiając się za drzwiami) czy do opcji autosave (w wypadku śmierci trzeba ponownie przechodzić spory niekiedy fragment etapu).

To jednak nie zmienia faktu, że Area 51 to gra udana. Chcesz wiedzieć, co wydarzyło się w tajnej bazie Stanów Zjednoczonych? Masz niepowtarzalną okazję „zobaczyć to na własne oczy".


Wyrostek robaczkowy. Na szczęście lekarze są na miejscu.

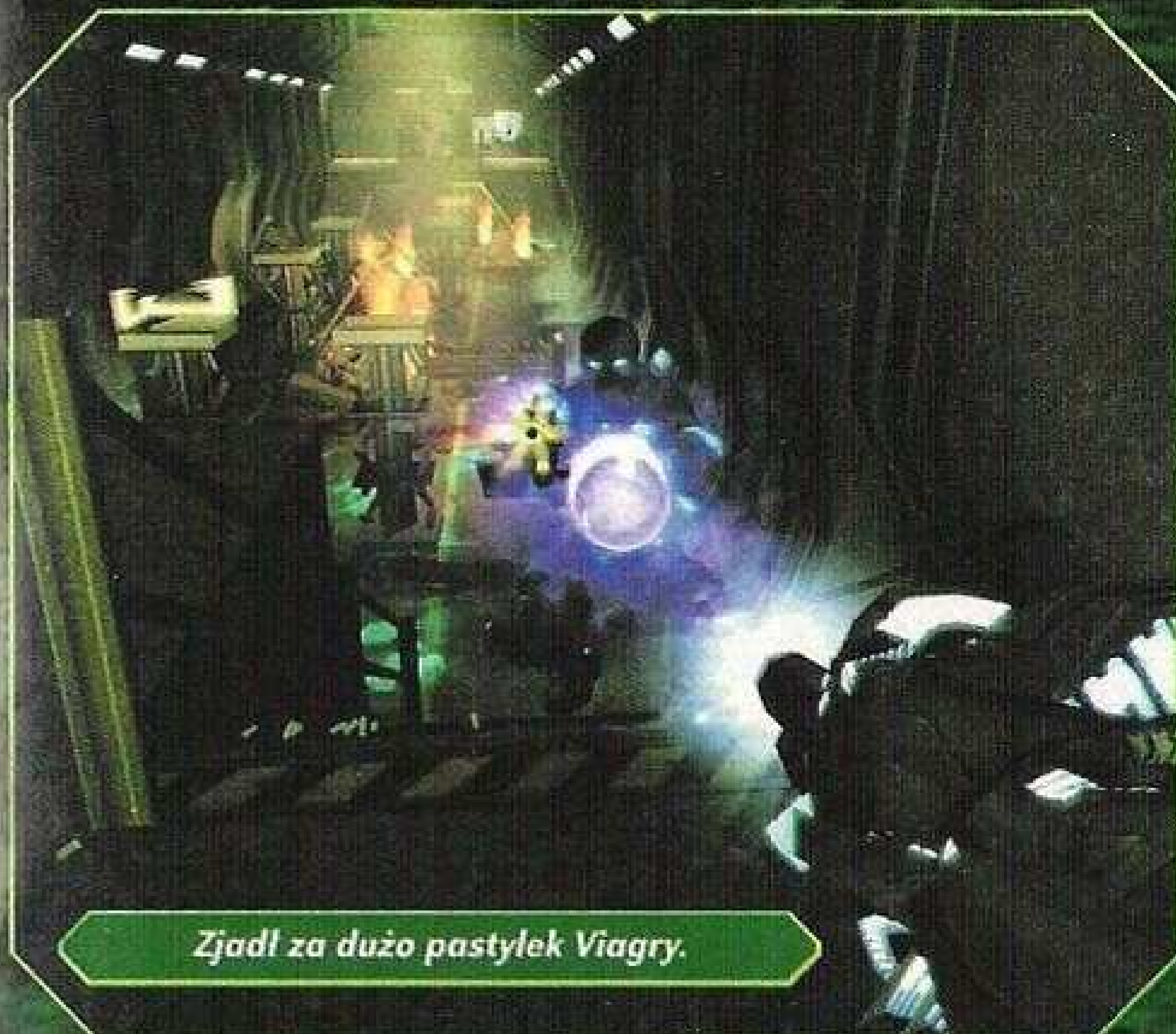

Członkowie oddziału padają jak muchy...

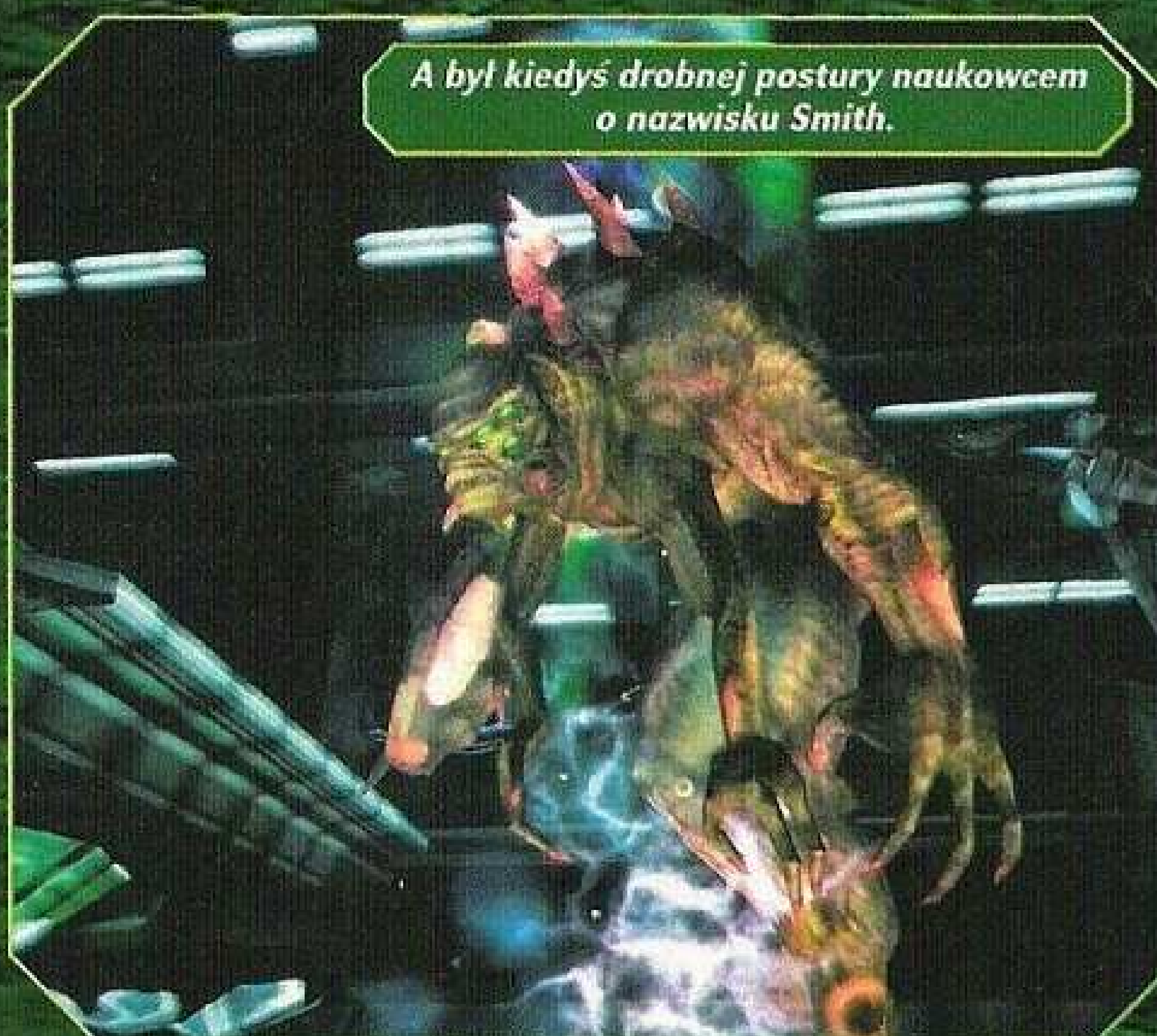

Zakażonych trzeba bezwzględnie usunąć.

The truth is out there

Area 51 ma najdłuższy pas startowy na świecie (9,2 km). Ciekawe jest to, że nawet pasażerski Boeing 737-800 potrzebuje ok. 3 - 4 km pasa...




Zjadł za dużo pastylek Viagry.


A był kiedyś drobnej postury naukowcem o nazwisku Smith.

Area 51

Producent: Midway Games

Dystrybutor PL: EA Polska

http://www.area51-game.com/

cena 139.90

Multiplayer: tak

Gatunek: shooter

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, 2,93 GB na HDD, DVD


fabuła • wysokiej jakości przerywniki filmowe • niezła broń • świetnie wymodelowane postacie


uciążliwy autosave • chwilami inteligencja przeciwników • za szybko się kończy

Kosmiczna grywalność, nieco mroku i całe tony niebezpiecznych kosmitów. Całkiem nieźle, panowie!

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 5-
DŹWIĘK 4+
OCENA 4+

Autor: Herr Odyn

Przypomnijmy tylko, że Strefa 51 mieści się w amerykańskim stanie Nevada, jednak... nie ma jej na żadnej oficjalnej mapie. Faktem jest jednak, że Strefa istnieje – znajduje się ok. 150 km na północ od Las Vegas. W jej skład wchodzą liczne zabudowania, bunkry, sieć dróg i pas startowy. Baza jest bardzo dobrze strzeżona, a naruszenie jej granic oznacza co najmniej wysoką grzywnę. W samym środku kompleksu znajduje się jezioro Groom Lake. Prowadzi do niego autostrada 375, która została mianowana „Autostradą Pozaziemską".

Właśnie w tym pobudzającym ciekawość i fantazję miejscu rozgrywa się akcja produkcji Midway Games. Tajemnicza Strefa staje się sceną gry nie po raz pierwszy (vide choćby Deus Ex) i na pewno nie ostatni. **Area 51 idealnie wpasowuje się pomiędzy Halo, Dooma 3 a Kroniki Riddicka.** Z jednej strony jest to gra niezwykle widowiskowa, dopieszczona graficznie i wypełniona efektami specjalnymi, a z drugiej oferuje ciut bardziej wyrafinowaną rozrywkę niż tylko bezmyślne walenie do wszystkiego, co się rusza.

Klimacik gry generują przede wszystkim bardzo dobre wstawki filmowe – animacje komputerowe oraz filmy na silniku gry. W obu wypadkach efekt jest lepiej niż dobry. Nie tylko ze względu na jakość (na poziomie Final Fantasy: The Spirits Within), ale również odpowiedni poziom mroczności, poczucie zagrożenia, atmosferę, która w niektórych momentach powoduje gęsią skórkę. Co ciekawe, przy odrobinie wysiłku możesz dowiedzieć się więcej, zgłębić tajemnice Strefy 51 i zobaczyć filmiki, których normalnie byś nie ujrzał. Chodzi o to, że jeśli dokładnie penetrujesz levele, znajdziesz sporo tajnych dokumentów z masą interesujących informacji (są również dodatkowe animacje). Warto zaznaczyć, że nie są to jakieś zdjęcia z kolejnych etapów powstawania gry lub odręczne rysunki przedstawiające np. bohaterów w wersji na dwie kredki i ołówek, tylko filmy ściśle związane ze scenariuszem. Swoją drogą, niezłe animacje idą w parze z dobrym udźwiękowieniem, a przede wszystkim z głosami Davida Duchovnego i Marilyna Mansona. Jak łatwo się chyba domyślić, Manson podkłada głos pod tego złego...

Historia, na której wspiera się gra, jest rozbudowana i – co równie ważne – ciekawa. Tak naprawdę zaczyna się kilka tysięcy lat temu, gdy kosmici wylądowali na Ziemi. Nie będę ci psuł przyjemności samodzielnego poznawania fabuły, ale jeśli uważnie oglądałeś „Z archiwum X", to na pewno znajdziesz wiele analogii między filmem a grą. Na początku wystarczy wiedzieć, że zostajesz wysłany do wnętrza bazy jako członek Grupy Bravo, specjalnego oddziału wojskowego HAZMAT (Hazardous Materials). Dowódca Bravo ma za zada-

Chyba każdy chciałby znaleźć się na terenie legendarnej Strefy 51 i zajrzeć do ukrytych głęboko pod ziemią bunkrów bazy. Czy natrafilibyśmy tam na UFO i kosmitów?

AREA-51



Brat bliźniak Master Chiefa?



Broń kosmitów na pewno przydałaby się w polskim wojsku.

I want to believe

Teren wojskowy. Wejście grozi śmiercią! – ostrzegają znaki. Wstęp na ten obszar jest całkowicie zabroniony, a przestrzeń powietrzna nad nim jest najbardziej chronioną w całych Stanach Zjednoczonych. Mowa o terenie Sił Powietrznych Nellis i Bazie Prób Jądrowych, częściej nazywanych „Area 51". Strefa została założona w 1957 roku i funkcjonuje jako tajna baza, w której Zakłady Lotnicze Lockhead udoskonalały samoloty szpiegowskie dla potrzeb CIA. Do dzisiaj testuje się tu najnowocześniejsze amerykańskie uzbrojenie, między innymi przeprowadzono tu próby z bombowcem Stealth. Strefa 51 od zawsze okryta była tajemnicą. Amerykańskie Siły Powietrzne potwierdziły jej istnienie dopiero w 1994 roku.

PSYCHONAUTS

Superman mógłby się zawstydzić przy Razie.

To była pozycja Żurawia Tańczącego Bez Majtek! Zaskoczyłem was!

Dla fanów przygodówek tytuły takiej jak Full Throttle czy Grim Fandango to klasyka.

„Mózgowe" światy wyglądają po prostu fantastycznie!

Człowiek, który wykuł te tytuły, ponownie wkroczył na scenę... Mowa oczywiście o Timie Schaferze. Wbrew pozorom, jego nowe dzieło nie jest jednak przygodówką! **Psychonauts to gra bliższa platformówkom**, chociaż nie brakuje w niej również wątków logicznych, lubianych przez mózgowców. Środowisko gry powinno fanom jak najbardziej odpowiadać. Gros misji w grze rozgrywa się bowiem w... mózgu. Jeśli już czujesz się zagubiony, ostrzegam, że zdziwisz się dwa razy bardziej, gdy odpalisz grę.

Psychonauci to specjalna grupa, która potrafi penetrować ludzkie umysły, tak jakby poruszała się po zoo. Różnica polega tylko na tym, że zwierzęta w zoo są za kratami, a koszmary i złe myśli takich ograniczeń nie mają. Inna rzecz, że każdy mózg jest inny. To tak, jakby zebra raz była smokiem, innym razem mięsożerną galaretą, a jeszcze kiedy indziej balonikiem.

Zwiedzanie mózgów to bardzo niebezpieczna sprawa, tym bardziej kiedy jest się początkującym Psychonautą. W grze wcielisz się właśnie w takiego kadeta, uczniaka o imieniu Raz, który musi uratować kolonijną grupę dzieciaków przed psychopatą planującym zrobić im z mózgów plantację sałaty.

Gra z Double Fine ma kilka mocnych elementów – świetne dialogi, niezłą grafikę i oryginalny pomysł.

Gra z Double Fine ma kilka bardzo mocnych elementów. Świetne dialogi, niezła grafika i oczywiście sam, przyznacie, oryginalny pomysł. Psychonauts jest skonstruowana z kilkunastu leveli, z jednym dużym poziomem, do którego wracasz po każdej wyprawie. Nie zabraknie tu groźnych koszmarów i innych wizji, które generują odwiedzane przez Raza mózgi. W każdym jest też superboss, a także 6 rodzajów znajdziek, które warto kolekcjonować. Gra się nie nudzi, czas mija przy niej błyskawicznie, co najwyżej jak będziesz grać za długo, może rozboleć cię głowa. Ups, czyżby Raz znalazł nowe „pole do popisu"?!



Psychonauts

Producent: Double Fine
Dystrybutor PL: brak
http://www.majescogames.com/
cena ---
Multiplayer: nie
Gatunek: platformówka/przygoda
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB


teksty w stylu Giants: Citizen Kabuto • świetne wizje „mózgowych" światów • oryginalna, ładna grafika


specyficzna stylistyka może odstraszyć starszych graczy

Superfajowa platformówka z elementami przygodówki. Doskonała produkcja na lekkie, wakacyjne granie!

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5
OCENA 5+

Autor: Herr Odyn

Madagaskar

Czas stąd nawiewać!

A gdyby tak walnąć strażnika tym wózkiem?

Dlaczego nikt mi wcześniej nie powiedział, że jestem królem zwierząt!

Hipopotam ścigający się ze strusiami? Pingwiny, które łowią na wędkę kapelusze? Nowojorskie zoo ma bardzo oryginalnych rezydentów...

Premiery kinowe filmów dla dzieci (i nie tylko) często łączą się z wydawaniem gier opartych na ich scenariuszach. Tak było między innymi z Iniemamocnymi, Shrekiem, Harrym Potterem. Niestety, często takie gry są po prostu słabe. Krótkie terminy produkcji, konieczność ścisłego związku fabuły gry ze scenariuszem filmem – te i inne powody sprawiają, że **produkcje takie są mało grywalne, niedopracowane, nierzadko nudne.**

W Madagaskarze chodzi przede wszystkim o zabawę i co ciekawe, jest ona naprawdę przednia.

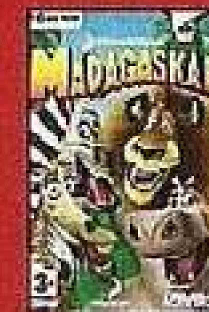
W wypadku „Madagaskaru" film animowany jest naprawdę zabawny, dla smaku doprawiony szczyptą ironii i zjadliwości, która staje się powoli wizytówką ekipy z DreamWorks (w tym studiu powstały m.in. „Shrek" i „Rybki z ferajny"). Co ciekawe, **ten sam efekt udało się osiągnąć w grze.**

Bohaterami gry są zwierzęta z nowojorskiego zoo. Marty to nieco roztrzepana, zwariowana zebra, lew Alex – sportowiec i megaloman, żyrafa Melman – osobnik przesadnie obawiający się o swoje zdrowie. Jest jeszcze hipopotamica Gloria, a także sporo innych zwierzaków w drugoplanowych rolach (np. przezabawne pingwiny). Gracz steruje każdą z powyższych postaci, przeskakując pomiędzy nimi płynnie, gdy pojawiają się nowe wyzwania i misje. Generalnie chodzi o to, że Marty'emu marzy się powrót do Afryki, ucieczka z zoo. Plan swój realizuje z wielką konsekwencją, ale w międzyczasie ma miejsce pewien wypadek, który będzie miał ścisły związek z tytułowym Madagaskarem.

Więcej wam nie zdradzę, powiem tylko, że zwierzaki będą musiały poradzić sobie nie tylko w betonowym, zamkniętym ogrodzie zoologicznym, ale również w gęstych, podzwrotnikowych lasach.

Zadania są typowo zręcznościowo-platformowe. Interesującym dodatkiem są m.in. minigierki w rodzaju Shuffleboard czy Tiki Minigolf. Bonusów, które urozmaicają zabawę, jest zresztą sporo. Gra tryska humorem, jest dopracowana graficznie, interesująca pod względem misji i zadań, a na dodatek dość prosta. W Madagaskarze chodzi bowiem przede wszystkim o zabawę i co ciekawe, jest ona naprawdę przednia.

Nie masz jeszcze zaplanowanych wakacji? Może Madagaskar?



Madagaskar

Producent: Toys for Bob
Dystrybutor PL: LEM
http://www.madagascarthegame.com/
cena 79,90
Multiplayer: nie
Gatunek: zręcznościowo-platformowa
Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB


zabawna i śmieszna • niezłe gagi • nie za trudna • ładna grafika

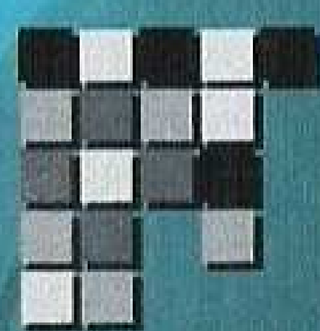

poszczególne misje mogłyby być dłuższe • gra jest nieco za krótka

Licencje filmowe reprezentują zazwyczaj niski poziom. Tym razem jest jednak zupełnie inaczej - ta gra jest zabawna i grywalna!

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5-
OCENA 4+

Autor: Herr Odyn

Fot. materiały firmy MATROX



Efektowne piksele

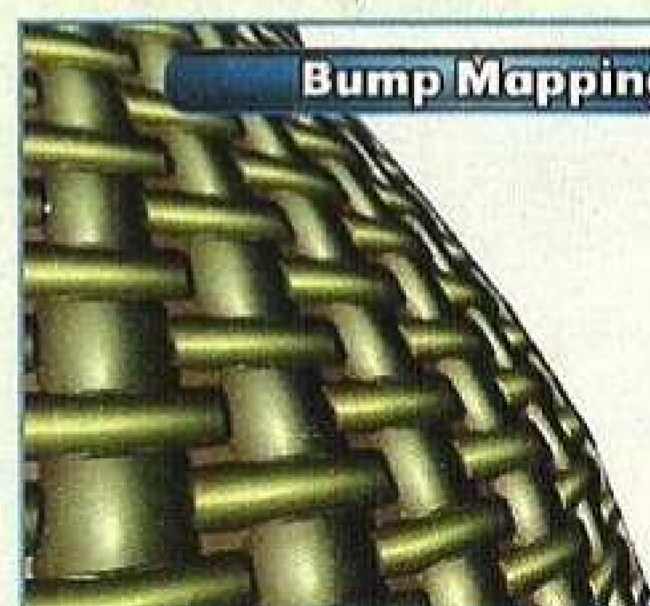
Każda kolejna generacja kart graficznych przynosi nie tylko wzrost wydajności, ale również nowe efekty. Warto wiedzieć, co kryje się za ich wymyślnymi nazwami.

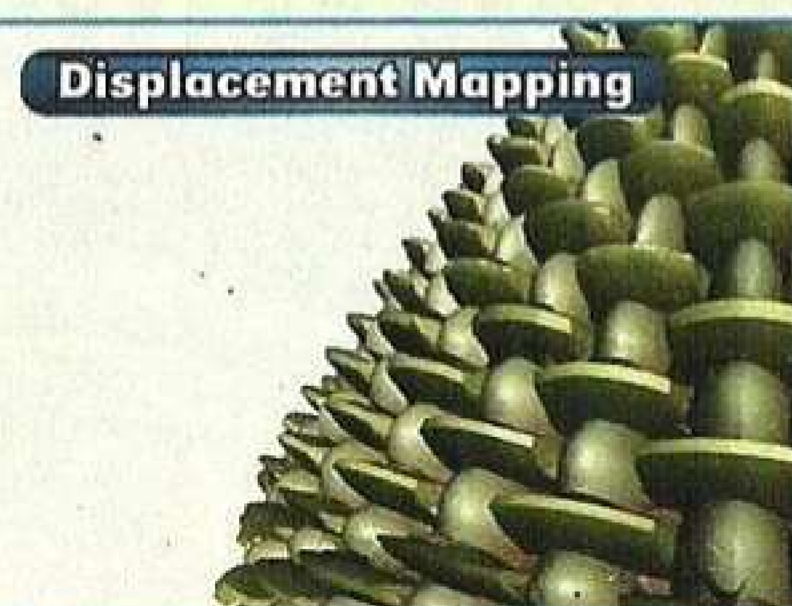
Grafika komputerowa wciąż się rozwija, by jak najlepiej odwzorować rzeczywistość, również w grach. Twórcy takich tytułów, jak Doom 3 czy Far Cry coraz śmielej korzystają z efektów obsługiwanych przez nowoczesne karty graficzne, dzięki czemu ich nowe produkcje oferują oprawę wizualną na poziomie wcześniej nieosiągalnym. **Pojęcia takie, jak stencil shadows czy parallax mapping pojawiają się w zapowiedziach większości przygotowywanych gier.** Co oznaczają te nazwy? Jakie efekty daje zastosowanie tych technologii? Odpowiedzi na te pytanie znajdziesz w naszym tekście.

Zacznijmy od tego, jak powstaje grafika w grze. Karta graficzna generuje obraz 3D poprzez odpowiedni interfejs programowania aplikacji (API – Application Programming Interface), np. Direct3D czy OpenGL. **Najpierw zbudowany z wielokątów obiekt trójwymiarowy umieszczany jest w przestrzeni w wyznaczonym dla niego miejscu.** Aby to się stało, musi on przejść tzw. etap transformacji w trzech fazach: skalowanie, translacja i rotacja. Brzmi to skomplikowanie, jednak to kolejno: zmiana rozmiaru obiektu, przesunięcie go w określone miejsce i obrócenie odpowiednio, aby np. nie stał w grze do góry nogami. Kiedyś to wszystko – a także m.in. natężenie światła padającego na obiekt – było zadaniem realizowanym

Najnowsze efekty stosowane w grach

Displacement mapping – to opracowana przez firmę Matrox technika polegająca na nadaniu płaskim obiektom prawdziwych, a nie jak do tej pory symulowanych, wypukłości. Fragment bryły, który chcemy zmodyfikować, dzielony jest na mniejsze trójkąty. Potem vertex shader modyfikuje powierzchnię obiektu zgodnie z mapą przemieszczeń (odpowiednik mapy wybojów). Na końcu na taki specjalnie przygotowany fragment bryły nakłada się podstawową teksturę, którą wygina się zgodnie z obliczonymi uprzednio „zagnieceniami".





Specular lighting – są to bardzo realistyczne połyski na obiekcie. Tworzy się je dość prosto, bo poprzez czytanie z cube map (jest to po prostu sześcienna mapa otoczenia). Rewelacyjnie korzysta z tego efektu najnowsza część przygód Sama Fishera, czyli Splinter Cell: Chaos Theory. Na obrazku widać dokładnie zastosowanie tego efektu pod światłem padającym z lampy.



Glowing – to połysk obiektu, np. sztabki złota. Polega to na renderowaniu do tekstury obiektu, który ma błyszczeć. Potem stosowane jest rozmazanie dodatnie – i gotowe. W ten sposób można uzyskać bardzo ciekawe efekty w grach, przykład widoczny jest na obrazku.



Parallax mapping – (w kwestiach ogólnych to samo, co offset mapping czy virtual displacement mapping). Wymagana jest mapa wysokości, dzięki której obliczamy przesuniecie teksela w przestrzeni (fizycznie w ps) na podstawie owej wysokości z mapy oraz wektora kierunku patrzenia. Mimo łudząco podobnych efektów działania, virtual dm i dm to zupełnie co innego. Ten pierwszy jest znacznie wydajniejszy. Virtual displacement mapping/parallax mapping/offset mapping fizycznie przesuwa teksele, a nie wierzchołki (displacement mapping przesuwa tylko wierzchołki).

Stencil shadows – technika bardzo wymagająca dla karty graficznej, pozwalająca uzyskać realistyczne cienie. Dobrze się sprawdza, jeżeli dany obiekt rzuca cień na jedną rzecz przy jednym źródle światła. Lecz liczba przejść karty potrzebnych do uzyskania cieni jest równa liczbie źródeł światła. To dlatego Doom 3 potrzebuje kart, które w jednym przejściu nałożą jak najwięcej shadow maps (map cieni). Już niedługo, wraz z grami opartymi na Unreal Engine 3, dostaniemy volume shadows. Czyli jeszcze lepsze cienie trójwymiarowe.





Normalna tekstura i ta sama tekstura z włączonym podstawowym mapowaniem wybojów (bump mapping).



Envirnoment mapping, jak widać, otoczenie odbija się w powierzchni bryły.

przez procesor. Wraz z premierą pierwszego GeForce'a pojawiła się jednostka T&L (Transform & Lighting, czyli transformacja i oświetlenie), która wzięła te operacje na siebie.

Po etapie transformacji dane wysyłane są do układu ustawiania trójkątów (triangle setup engine). Grupuje on wszystkie trójki wierzchołków (punktów w przestrzeni) w trójkąty. Następnie przypisuje im trzy współrzędne: X (współrzędna w pionie), Y (w poziomie) oraz Z (w głąb ekranu) i przystępuje do dalszych działań (o nich za chwilę). Przed ukazaniem się GeForce 3 i Radeon 8500 klasyczna jednostka T&L bardzo ograniczała wpływ programisty na to, co się dzieje przed osiągnięciem etapu przekształcania potoku 3D. Aby temu zaradzić, przygotowano Vertex Shader, który zajmuje się operacjami na werteksach. Każdy z nich ma swoje współrzędne, a Vertex Shader potrafi modyfikować je wewnętrznie, przy czym zmiany te nie wymagają jakichkolwiek obliczeń ze strony procesora. Obecnie można zrobić z obiektem 3D cokolwiek się zechce. Pięknie, prawda?

Następny istotny krok to nakładanie (mapowanie) tekstur na wszystkie trójwymiarowe obiekty. Tekstura jest zwykłym płaskim obrazkiem (mapą bitową). Punkty, z których się składa, to teksele (od „texture element" – element tekstury). Ich nakładanie polega na oblepianiu obiektów w taki sam sposób, w jaki np. ubierałbyś manekina w obcisły kostium. Szybkość karty graficznej jest ważna, jednak na nic się ona nie zda bez technologii sprzętowo realizujących pomysły twórców gier. Wykorzystywane obecnie karty nie tylko nakładają na obiekt teksturę, ale także modyfikują ją, cieniują i dodają najróżniejsze efekty. To jednak jest możliwe dopiero od niedawna. Wszystko za sprawą jednostek Pixel Shader wprowadzonych wraz z premierą GeForce 3 i Radeon 8500. Cała zabawa rozpoczęła się od DirectX 8.0 i OpenGL 1.3, dziś doczekaliśmy się już DirectX 9.0c i Pixel Shadera w wersji 3.0.



Kula ziemska jako prosta tekstura, przetworzona nowymi efektami graficznymi. Beautiful, baby!

Oczywiście po nałożeniu tekstury na obiekt nadal będziemy mieli wrażenie, że powierzchnia jego jest płaska, a obrazowi daleko do ideału. **Dlatego też w celu uzyskania wypukłości czy chropowatości stosuje się technikę zwaną mapowaniem wybojów (bump mapping).** Zasada jej działania jest dość prosta: dla każdej tekstury tworzone są tzw. mapy wybojów (bump maps). Te są także płaskimi mapami bitowymi, jednak wartość (barwa) poszczególnych pikseli tych map określa, jak wysoko mają się dane teksele znajdować nad płaszczyzną tekstury. Po nałożeniu mapy wybojów na teksturę otrzymujemy dodatkowe dane, określające położenie (wysokość) każdego teksela tekstury w stosunku do jej płaszczyzny. Karta graficzna, odwzorowując efekt mapowania wybojów, przy oświetlaniu tekstury bierze pod uwagę wartość wysokości każdego teksela. Dzięki temu teksele znajdujące się wyżej są jaśniejsze niż te znajdujące się niżej.

Co zrobić, by w grach ukazać szyby, lustra czy też obrazy przedmiotów odbijających się np. w lakierowanej podłodze? Tu do akcji wkracza proces mapowania środowiskowego (ang. environment mapping). Mapa środowiskowa to specjalna tekstura, która zawiera w sobie informacje m.in. o refleksach na powierzchni przedmiotu. Pochodzą one od rozstawionych na scenie białych i wielokolorowych źródeł światła, odbić od przedmiotów. Wystarczy ją umiejętnie nałożyć na obiekt, by osiągnąć żądany efekt.

Technikę łączącą mapowanie środowiskowe z bump mappingiem określa się jako EMBM (Environment-Mapped Bump Mapping). Po raz pierwszy pojawiła się ona wraz z premierą Matrox G400. Jest już na tyle doskonała, że można dzięki niej otrzymać bardzo zaawansowane efekty wizualne, takie jak falująca powierzchnia wody, w której odbija się otoczenie, chropowaty asfalt i kałuże z refleksami otoczenia. Możliwe jest to dzięki nałożeniu na jeden teksel aż trzech bitmap: podstawowej tekstury, mapy wypukłości oraz mapy środowiska.

Opisywane wyżej technologie to już praktycznie standard. Charakterystykę najnowszych efektów graficznych znajdziesz w ramce obok. A czego możemy spodziewać się w przyszłości? Już niebawem pojawią się na rynku nowe układy graficzne firm ATI i NVIDIA. Wraz z ich premierą po raz kolejny podskoczy poprzeczka dla twórców gier. Zwiększona wydajność kart sprawi, że efekty dziś wymagające sprzętowo staną się czymś normalnym i będą stosowane masowo we wszystkich produkcjach. Pojawią się również kolejne techniki służące poprawie realizmu generowanego obrazu. Dla przykładu, w Shader Model 3.0 oprócz instrukcji warunkowych dodano możliwość czytania pikseli/tekseli dowolnej tekstury załadowanej do pixel shadera z poziomu vertex shadera. Co to oznacza? Dzięki temu można zastosować displacement mapping uzyskany za pomocą Vertex Shader 3.0 fizycznie. Co więcej, w efekcie tym przesuwane są polygony, dzięki czemu uzyskana wypukłość nie jest tylko złudzeniem, więc poprawnie odbija światło i generuje cienie. Obecnie technologia ta jest zbyt wymagająca obliczeniowo. Za kilka miesięcy wszystko zmieni się na lepsze, pojawi się następca DirectX pod postacią WGF (Windows Graphics Foundation), który wychodzi naprzeciw nowej generacji kart graficznych. A wszystko po to, aby na ekranie twojego monitora przedstawić jak najpiękniejsze i najbardziej realistyczne światy.

Autor: Piotr „Bandit" Lewandowski

HDR (High Dynamic Range) – większość standardowych formatów plików graficznych i twoja karta przechowują informacje o kolorach w systemie RGB. Oznacza to, że każdy piksel ma przypisane wartości RGB (Red, Green, Blue). Oscylują one w granicach 0-255, co w rezultacie daje 16,7 mln kolorów (256^3). Niestety, do realistycznego oświetlenia sceny to nie wystarcza. Aby np. słońce naprawdę świeciło, a lampa dawała rażący, nasycony efekt, potrzeba zwiększyć energię pikseli z 255 do np. 5000. Do przechowywania informacji o energii pikseli służy właśnie format HDR. Piksele też posiadają dodatkową informację, lecz dotyczącą natężenia (energii) oświetlenia.



Jakie gry korzystają z tych efektów? Oczywiście te najnowsze, czyli między innymi Far Cry (przykłady powyżej), Doom III, Splinter Cell: Chaos Theory, Chronicles of Riddick. Niebawem zaawansowanych graficznie tytułów przybędzie i wszystkie przedstawione tu efekty staną się standardem.

Oczy Smoka

Stephen King znany jest z drobiazgowych opisów oraz stopniowo budowanego napięcia. „Oczy Smoka" zostały napisane inaczej, swobodniej, bardziej żartobliwie, ale równie ciekawie.

„Oczy Smoka" to lekka i przyjemna w odbiorze powieść fantasy. Czyta się ją trochę jak bajkę, tym bardziej że autor wciela się w rolę narratora-bajarza, który opowiada nam całą historię. Mamy tutaj „tego złego": czarnoksiężnika Flagga, jest stary król Roland i jego dwaj synowie, jeden dobry i prawy, a drugi... mniej. Od samego początku czytelnik zna oblicze zła, musi obserwować, jak intryga Fagga rujnuje królestwo. King odsłania prawdę przed odbiorcą, ale nie przed bohaterami powieści...

Są pojedynki, których nie powstydziłby się wiedźmin Sapkowskiego, i duża dawka ironii, humoru, odrobinę w stylu Pratchetta. **Ciekawe, że King potrafi ze zużytych i wyświechtanych pomysłów złożyć historię, którą czyta się jednym tchem.** „Oczy Smoka" to idealna lektura na wakacje. Pozostawia po sobie ten słodki niedosyt i żal, gdy czytelnik dotrze do ostatniego zdania powieści.



Tytuł: „Oczy Smoka"
Autor: Stephen King
Wydawca: Prószyński i S-ka
Rok wydania: 2005
Tłumaczenie: Sylwia Twardo
Części, tomy, serie: Czasy ostateczne, tom 11
Format: 120 x 190 mm
Liczba stron: 327
Edycja: oprawa twarda
Cena rynkowa: 36 zł

Apollo JS-213 Typhoon FX

Chociaż fani gier platformowo-zręcznościowych dawno już przesiedli się na joypady, użyteczność joysticków w wielu grach, np. symulatorach lotu, jest bezdyskusyjna. Nie wspominając już o tym, że w tego typu produkcjach przy pomocy klawiatury grać się nie da w ogóle.

Typhoon FX to konstrukcja, która wizualnie jest bardzo zbliżona do jednego z modeli Logitecha. Podobna jest również liczba funkcji. **Przede wszystkim jest to 12 programowalnych przycisków, w tym sześć na dolnej płaszczyźnie obudowy oraz 5 na manetce.** Jest też analogowy regulator przepustnicy, 8-kierunkowy kontroler ustawień widoku hat switch oraz system vibration feedback. Urządzenie łączy się z komputerem za pomocą USB.

Typhoon FX ma zwartą, solidną konstrukcję i wygodną rękojeść z szeroką tsubą, zapobiegającą zmęczeniu dłoni. Wizualnie prezentuje się lepiej niż dobrze. Czerń i srebro doskonale się komponują. Jakość wykończenia stoi na zadowalającym poziomie. Pewną niedogodnością jest twarde tworzywo grzybka (który dodatkowo ma kształt powodujący, przy dłuższym użytkowaniu, ból kciuka.). Przyciski na manetce mają ostre rogi, co wyraźnie czuć już po kilkunastu minutach gry. Z kolei przyciski na podstawce są zdecydowanie za twarde, trzeba dużej siły, aby je wcisnąć. **Brakowało mi również płynnej pracy regulatora przepustnicy.**



Spore możliwości i przemyślana konstrukcja.

Poza tymi niedogodnościami joy sprawował się bez zarzutu, na pochwałę zasługuje przede wszystkim wyważony efekt force feedback.

Apollo JS-213 Typhoon FX

Producent:	Apollo Multimedia http://www.apollomultimedia.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Apollo Multimedia http://www.apollomultimedia.pl/
☺	solidna budowa • dużo programowalnych przycisków • bezproblemowe podłączenie
☹	kanciaste przyciski • twardy, źle wyprofilowany grzybek • ciężka praca przycisków na podstawce

Dane techniczne — cena dystrybutora 70,00

- 12 programowalnych przycisków
- 8-kierunkowy przycisk kontroli ustawień widoku (hat switch)
- podłączenie przez USB
- analogowy regulator przepustnicy
- kompatybilny z Windows 98/ME/2000/XP

Poprawny kontroler za rozsądne pieniądze.

MOŻLIWOŚCI 4-
WYGLĄD 4
CENA 4-
OCENA 4-

Manta Droid Headphone

Produkty Manty często wyróżnia oryginalny design. Tak jest również w tym wypadku. Pancerny wygląd idzie w parze z poprawną jakością.

Droid to słuchawki nauszne o zamkniętej obudowie, co sprawia, że podczas dłuższej pracy robi się w nich naprawdę gorąco. Osoby o większych małżowinach też będą miały problemy, bo słuchawki są stosunkowo niewielkie. Na pewno wypadałoby je przymierzyć przed zakupem.

Bardzo solidna konstrukcja i płynna regulacja wielkości to zalety tego modelu. Miałem jednak wrażenie, że nacisk na głowę jest za duży (podobnie jak ciężar). Zdziwiło mnie również, że tuleje prowadzące przewód do głośników są otwarte, przez co jest on widoczny, co jest dość nieestetyczne.

Deklarowane pasmo przenoszenia wynosi 20 Hz – 20 kHz. W trakcie testów słuchawki bez problemu pracowały w skrajnych zakresach. Cechą wyróżniającą model Droid jest podbity bas. Jest on naprawdę wyczuwalny, ale miałem wrażenie, że nieco przydusza wysokie tony. Dobrym pomysłem jest możliwość złożenia słuchawek „w pół", co ułatwia bezpieczny transport.

4-metrowy kabel zakończony mini-jackiem zapewnia odpowiedni komfort użytkowania. W zestawie znajduje się również przejściówka na duży jack. Interesującym pomysłem jest możliwość skręcenia obu końcówek w sposób gwarantujący, że nie zostaną one przypadkowo rozłączone.

Jedyną poważną uciążliwością podczas dłuższego użytkowania słuchawek okazała się temperatura. Po prostu jest w nich za gorąco. Już po kilkunastu minutach robi się bardzo nieprzyjemnie. Może kolejne modele będą posiadały lepszy system wentylacji...



W tych suchawkach jest naprawdę gorąco!

Manta Droid Headphone MM52

Producent:	Manta http://www.manta.com.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Manta http://www.manta.com.pl/
☺	interesujący wygląd • pancerna obudowa • trwałość • 4 metry kabla • mocny bas • możliwość złożenia „w pół"
☹	niewygodne na duże małżowiny • za mocny nacisk na głowę • niewystarczający system wentylacji

Dane techniczne — cena dystrybutora 69,00

- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz
- dynamika: 108 dB
- długość kabla: 4 m
- przyłącze: jack 3,5 mm + 6,3 mm konwerter
- impedancja: 32 Ohm
- zamknięta obudowa

Mocne dudnienie (bas) nie każdemu przypadnie do gustu.

MOŻLIWOŚCI 3+
WYGLĄD 4-
CENA 4-
OCENA 3+

Apollo RW-1009

Jeśli lubisz ścigać się na komputerze i osiągasz niezłe wyniki, na pewno masz już kierownicę (lub przynajmniej joystick). A jeśli nie – tylko ci się wydaje, że twoje czasy są dobre.

A co jeśli nie stać cię na bardzo dobry sprzęt za kilkaset złotych, a chcesz stawać w szranki z najlepszymi? Cóż – właśnie dla ciebie została stworzona kierownica Apollo RW-1009. Jest to **kompromis pomiędzy jak najniższą ceną a wygodą użytkowania.**





Dobra cena za zadowalającą jakość i możliwości.

Sprzęt nieco okrojono – nie ma manetki zmiany biegów, force feedback został zastąpiony nie do końca sensownymi drganiami, ale dzięki temu na kierownicę stać prawie wszystkich amatorów komputerowych rajdów.

Apollo RW-1009 ma standardowe 180 stopni obrotu, 10 dodatkowych przycisków i podstawę z pedałami. Lekkie zastrzeżenia można mieć do budowy urządzenia, która zmusza do trzymania kierownicy na biurku.

Apollo RW-1009

Producent:	Apollo http://www.apollo.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Apollo http://www.apollo.pl/
+	cena • 10 dodatkowych przycisków • gumowe pokrycie kierownicy
–	brak manetki zmiany biegów • słabe przyssawki

Dane techniczne — cena dystrybutora 80,00

- kąt obrotu kierownicy: 180°
- 10 dodatkowych przycisków
- podstawa z pedałami
- interfejs USB
- gwarancja 12 mies.
- brak drążka zmiany biegów
- brak force feedbacku

Bardzo dobre wyjście dla niezamożnych graczy, którym nie przeszkadzają drobne niedoróbki.

MOŻLIWOŚCI 4-, WYGLĄD 4, CENA 5 — OCENA 4+

Niestety, **ze względu na słabe przyssawki, lubi ona przy ostrzejszych zakrętach odrywać się od blatu.** Podobnie pedały – niby mają one antypoślizgowe gumki, ale jeśli ostro depczesz gaz i hamulec, warto oprzeć je np. o ścianę. Na plus zaliczyć można za to żółtą gumę, którą pokryto część kierownicy, dzięki czemu urządzenie nie ślizga się w rękach.

Hardkorowym graczom kierownicy Apollo nie polecam. Ale dla mniej zamożnych oraz niedzielnych kierowców będzie jak znalazł.

Plustek OptiCam M1

Obrotowa kamerka sterowana poprzez Internet? Taką nietypową konstrukcję można znaleźć w ofercie Plusteka.

Wizualnie OptiCam M1 prezentuje się bardziej jak wieżyczka strzelnicza lub działo okrętowe, a nie filigranowa kamerka internetowa. Masywna budowa jest poniekąd wymuszana przez konstrukcję mechanizmu sterującego, ale wcale nie sprawia wrażenia przyciężkawej, raczej solidnej. Obudowa wyposażona jest w diodę sygnalizującą działanie OptiCam M1, na spodniej części urządzenia znajduje się gwint umożliwiający umocowanie kamery na ścianie lub suficie.

Oprogramowanie i zastosowany mechanizm sterujący pozwalają na regulację obrotu i pochylenia obiektywu kamery o 100° w poziomie oraz 50° w pionie. Zakres widoczności wynosi 150° w poziomie oraz 110° w pionie. Wystarcza to w zupełności do objęcia obserwacją przeciętnej wielkości pokoju. Maksymalna rozdzielczość dla zdjęć to standardowe 640x480, a video od 320x240 do 640x480.

Na uwagę zasługuje sporo parametrów ustawień, m.in. balans bieli (z opcją preset: światło dzienne, jarzeniowe, żarowe, wschód słońca). Oprogramowanie jest również wyposażone w intuicyjny interfejs umożliwiający sterowanie kamerą.



Niezwykły wygląd i nietypowe opcje.

Plustek OptiCam M1

Producent:	Plustek http://www.plustek.com/
Dystrybutor w Polsce:	Multimedia Vision http://www.mmv.pl/
+	ruchomy obiektyw kamery • bardzo dobra jakość obrazu • świetne oprogramowanie OptiCamFX (30 dni) • możliwość podglądu przez telefon komórkowy! • makro 15 mm
–	150 cm kabla to raczej za mało • wysoka cena • głośna praca • brak przycisku Snap Shot • standardowe sterowniki nie pozwalają na nagranie filmu

Dane techniczne — cena dystrybutora 349,00

- rozdzielczość: 640 x 480
- przetwornik obrazu CMOS VGA
- przyłączenie przez USB 1.1
- obrót o 100 stopni w poziomie i 50 stopni w pionie
- wbudowany mikrofon
- wymiary: 99 x 90 x 103 mm
- waga: 300 g
- długość kabla: 150 cm

Wysoka cena idzie w parze z wysoką jakością urządzenia. To już nie jest zabawka...

MOŻLIWOŚCI 4+, WYGLĄD 5-, CENA 3- — OCENA 4+

Funkcjami OptiCam M1 można zarządzać zdalnie przez Internet lub sieć lokalną, korzystając ze specjalnego (oraz płatnego po upływie 30 dni) oprogramowania. Kamera współpracuje też z oprogramowaniem do czatowania i komunikatorami (m.in. NetMeeting, MSN Messenger, ICQ). Nie bez znaczenia są też: 24-miesięczna gwarancja w systemie Door-To-Door czy polskojęzyczna instrukcja.

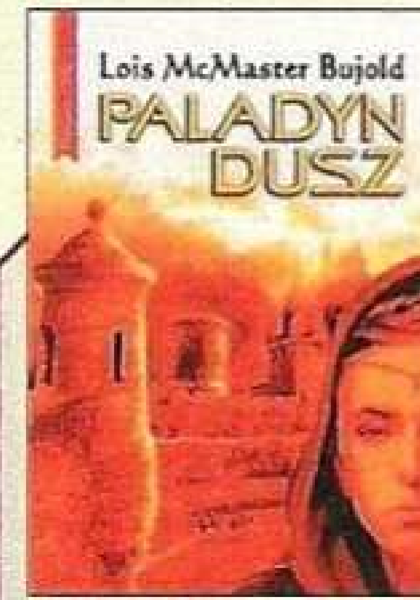
Niewielkie zastrzeżenia można mieć jedynie do stosunkowo krótkiego kabla USB i dość głośnej pracy. Nikomu też nie spodoba się bardzo wysoka cena...

Paladyn dusz

„Paladyn dusz", nowa propozycja Wydawnictwa Prószyński i S-ka, jest gwarancją dobrej lektury. Książka została uhonorowana nagrodą Hugo i Nebula w kategorii „najlepsza powieść".

Lois McMaster Bujold świetnie czuje się w gatunku fantasy. Sprawnie posługuje się piórem i błyskawicznie wciąga czytelnika w mroczną intrygę, rozgrywającą się w świecie Chalionu (znanego już z wcześniejszej powieści autorki pt. „Klątwa nad Chalionem").

Minęły trzy lata, odkąd roina wdowa Ista została uwolniona od klątwy szaleństwa (Ista jest matką księżniczki Iselle z „Klątwy..."). Wolność ma swoją cenę, przerażające wspomnienia budzą pragnienie ucieczki. Ista dopina swego celu i wyrusza w świat, tyle że jako jeden z pielgrzymów do świętych miejsc. Jednak oprócz niej odzyskało wolność także coś innego – coś gorszego od śmierci. W fortecy Poriforis snują się dawne wspomnienia, wspomnienia o wojnach, oblężeniach i o potężnym Złotym Generale Jokony. Nikt się nie domyśla, że grupa wędrowców podróżuje niekoniecznie z własnej woli. Nikt też nie wie, że ktoś uważnie obserwuje ludzi, bogów i demony...

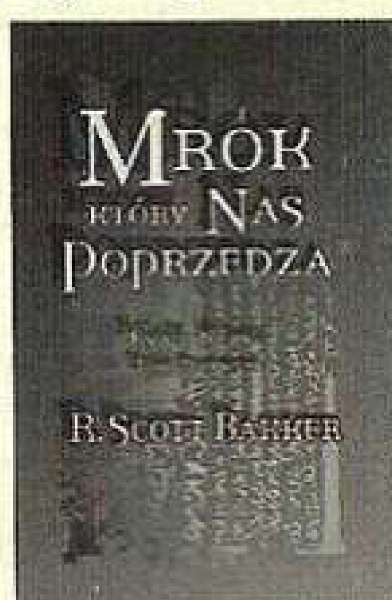


Tytuł: „Paladyn dusz"
Autorka: Lois McMaster Bujold
Wydawca: Prószyński i S-ka
Rok wydania: 2005
Cykl: Świat 5 Bogów
Tłumaczenie: Kinga Dobrowolska
Format: 142 x 202 mm
Liczba stron: 464
Edycja: oprawa miękka
Cena rynkowa: 34 zł

Mrok, który nas poprzedza

„Mrok, który nas poprzedza" to jedna z najciekawszych nowości tego roku. **Książka długo czekała na wydanie w USA, bowiem porusza drażliwy temat wojny religijnej, jej motywów i skutków.** R. Scott Bakker z nieprawdopodobną precyzją konstruuje fantastyczny świat przesycony magią, pełen baśniowych istot i bohaterów dysponujących zdumiewającymi mocami. Jednocześnie autor zmusza do zastanowienia nad światem nie baśniowym, lecz tym, który nas otacza.

Powieść Bakkera nie skupia się na jednym bohaterze, lecz opowiada losy wielu, wszystkie na tle wydarzeń, które rozgrywają się w świecie Earwa. Akcja rozpoczyna się po upływie stuleci od Pierwszej Apokalipsy. Nie-Bóg został pokonany, lecz stare zło nie obumarło. Po dwóch tysiącach lat ponownie zagraża światu. Jest w książce Bakkera wszystko, czego oczekujemy od dobrej fantastyki. Jedynie początkowo czytelnik może czuć się trochę zagubiony. Wielość i komplikacja nazw geograficznych, imion bohaterów oraz zawiłość fabuły wymagają maksymalnej koncentracji i uwagi, ale w nagrodę czytelnik otrzymuje wspaniałą historię, która długo krąży w myślach i wciąż na nowo pobudza fantazję...



Tytuł: „Mrok, który nas poprzedza"	**Części, tomy, serie:** Książę Nicości
Autor: R. Scott Bakker	**Format:** 135 x 205 mm
Wydawca: Mag	**Liczba stron:** 500
Rok wydania: 2005	**Edycja:** oprawa miękka
Tłumaczenie: Maciejka Mazan	**Cena rynkowa:** 35 zł

Konkurs SMS!

Również ty możesz dojrzeć „Mrok, który nas poprzedza"!

Niesamowita powieść może być twoja!

Aby wygrać książkę, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Jak nazywa się bratanek cesarza Nansuru, geniusz militarny, arcygenerał nansurskich wojsk?

A. Franek Kimono

B. Ikurei Conphas

C. Generał Bison

Odpowiedzi wpisz według schematu:

CLMG.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 14 sierpnia 2005 r.



Fundatorem nagród jest **Wydawnictwo Mag**

iRiver iFP-990 256 MB

iRiver stara się zadowolić prawie wszystkich – wysokich, niskich, kolorowych, lubiących duże i małe odtwarzacze... Ale wciąż nie myśli o tych, którzy nie mają zbyt zasobnego portfela.

Do redakcji ostatnio trafił iFP-990, opakowany jak zwykle w duże i ciężkie pudełko, które obiecywało mnogość gadżetów w środku. I rzeczywiście, **wraz z urządzeniem oprócz niezbędników dostajesz też przyzwoity pokrowiec i opaskę na rękę.** Do niestandardowych gadżetów można również zaliczyć kolorowy wyświetlacz i ładowarkę sieciową, dzięki której playera można zasilać w miejscu, w którym nie ma komputera.

iFP-990 wygląda nietypowo. Jest większy w porównaniu do reszty odtwarzaczy o podobnych możliwościach i jednocześnie znacznie lżejszy, niż się to wydaje na pierwszy rzut oka. Szczególnie ciekawym pomysłem są przyciski z boku obudowy, dzięki którym player iRivera przypomina zminiaturyzowanego walkmana. **Do jakości dźwięku, dyktafonu (naprawdę dobrego!) i radia nie mam najmniejszych zastrzeżeń.** Szkoda tylko, że w tym niemałym pudełeczku nie zmieszczono więcej pamięci – 256 MB to zdecydowanie za mało jak na potrzeby większości użytkowników, chcących nie tylko słuchać muzyki, ale i przenosić duże pliki.

Ta ostatnia czynność jest niestety utrudniona. **Przy korzystaniu ze standardowego firmware'u Windows nie widzi iFP-990 jako dysku**, trzeba wcześniej zainstalować sterowniki i specjalny program do komunikacji. Być może na oficjalnej stronie pojawi się nowa wersja oprogramowania, która zmieni iRivera w zwykły dysk, ale po pierwsze – to utrudnia życie użytkownikowi, po drugie – jeszcze niczego takiego nie ma.



Skurczony w praniu walkman?

iRiver iFP-990 256 MB

Producent:	iRiver http://www.iriver.com/
Dystrybutor w Polsce:	INTONEO http://www.odtwarzacze.pl/

Plusy: duże możliwości • dobry dyktafon • przejrzysty interfejs • kolorowy wyświetlacz

Minusy: cena • tylko 256 MB

cena dystrybutora 749,00

cena w sieci 689,00

Dane techniczne

- pamięć: 256 MB
- odtwarza: MP3, WMA, OGG, ASF
- wyświetlanie informacji ID3 TAG
- dyktafon
- radio
- czas odtwarzania: do 40 h
- zasilanie akumulatorem Li-Ion
- wymiary: 64 x 51 x 20 mm
- waga: 62 g
- wyświetlacz 1,2" 262 000 kolorów
- kolorowy wyświetlacz
- łańcuszek
- pokrowiec
- opaska na rękę
- zasilacz / ładowarka

Ładny, z dobrym radiem i znakomitym dyktafonem. Gdyby jeszcze miał więcej pamięci albo był połowę tańszy...

MOŻLIWOŚCI 4 · WYGLĄD 4 · CENA 3- · OCENA 4-

Panasonic SV-MP110V

Niewielkie rozmiary i większość oczekiwanych przez użytkowników funkcji – to cechy nowego odtwarzacza mp3 Panasonica.

Model SV-MP110V ma wielkość zegarka na rękę i jest bardzo lekki. Zwarta, dopracowana obudowa sprawia wrażenie solidnej. Czterowierszowy, wyraźny ekran LCD i przemyślane menu pozwalają sprawnie i bezproblemowo obsługiwać urządzenie. 256 lub 512 MB to niewiele, ale do większości zastosowań powinno wystarczyć. Oprócz opcji magazynowania i odtwarzania mp3 urządzenie posiada również funkcję nagrywania (wbudowany mikrofon) oraz stereofoniczne radio (do 20 stacji).

Technologia przetwarzania cyfrowego zapewnia znakomitą jakość dźwięku. Firmowe słuchawki działają bez zarzutu. Oczywiście jest również equalizer. Umożliwia regulację tonów niskich oraz wysokich (zakres -12 dB do +12 dB). Nie zabrakło ustawień automatycznych – rock, jazz, pop, classic, normal. Interesującymi pomysłami są: możliwość odtwarzania nagrań z dyktafonu ze zmienną prędkością oraz opcja dokładności strojenia radia (50 Hz, 100 Hz, 200 Hz). Zasilanie modelu SV-MP110V to bateria lub akumulatorek AAA.

Niestety, podobnie jak większość firmowych urządzeń, player Panasonica ma pewne ograniczenie dotyczące przenoszenia empetrójek. **Możliwe jest skopiowanie plików do SV-MP110V, ale już przegranie ich na komputer jest zablokowane.** Można ominąć ten problem, pakując pliki lub zmieniając ich rozszerzenia, ale wymaga to jednak dodatkowej, zbędnej pracy.



Przypominający zegarek, solidny odtwarzacz.

Panasonic SV-MP110V

Producent:	Panasonic http://www.panasonic.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Sigma International Ltd Sp. z o.o. http://www.sigma.com.pl/

Plusy: niewielkie, bardzo poręczne urządzenie • przemyślane, wygodne menu • zasilanie przez łatwo dostępne akumulatorki AAA • minimalna waga

Minusy: zablokowane kopiowanie mp3 • cena

cena dystrybutora 599,00

cena w sieci 459,00

Dane techniczne

- pamięć: 256 MB (lub 512 MB w droższej wersji)
- odtwarza: MP3, WMA
- wyświetlanie informacji ID3 TAG, graficzny korektor dźwięku (3 propozycje)
- dyktafon
- radio (ustawienie 20 stacji)
- czas odtwarzania: 13 h (muzyka), 7 h (radio)
- zasilanie: 1 bateria lub akumulator AAA
- wymiary: 53 x 61 x 17 mm
- waga: 41,7 g z baterią
- połączenie przez USB 2.0

Niewielki i funkcjonalny. Stylistyka może się podobać lub nie, ale cena urządzenia nikomu nie przypadnie do gustu...

MOŻLIWOŚCI 4 · WYGLĄD 4 · CENA 3 · OCENA 4-

Olympus Camedia FE-5500

Nowy model Olympusa zaskakuje niewielkimi rozmiarami i niezłymi parametrami technicznymi.

Wyjątkowo cienka obudowa (24,3 mm) kryje obiektyw o trzykrotnym zoomie optycznym (odpowiednik obiektywu 35-105 mm). Udało się to osiągnąć dzięki zastosowaniu technologii twisting lens (skręcanych soczewek). Fe-5500 oferuje również przetwornik CCD 5 mln pikseli oraz duży dwucalowy (5,1 cm) monitor o rozdzielczości 115 tys. pikseli.

Aparat oferuje oczywiście zestaw trybów fotografowania, obejmujący programy tematyczne, rejestrowanie sekwencji wideo z dźwiękiem oraz tryb makro 0,1 m (szerokokątne) / 0,3 m (tele) – 0,6 m. Ograniczona do minimum liczba przycisków i maksymalne uproszczenie menu sprawiają, że model ten jest dobrą propozycją dla osób, które nie mają większych oczekiwań od aparatu i stawiają bardziej na poręczność oraz łatwość obsługi. **Warto wspomnieć, że FE-5500 jest zgodny z formatem PictBridge, co umożliwia bezpośrednie drukowanie fotografii z aparatu.** Zapis zdjęć dokonuje się na wbudowanej pamięci 14 MB albo na karcie xD-Picture (producent nie oferuje jej w zestawie). Sprzęt przyjmuje karty o pojemności do 1 GB.



Niewielki aparat dla amatorskich zastosowań.

Jakość zdjęć jest poprawna. Z niepożądanych efektów zauważalne jest zjawisko abberacji chromatycznej (kolorowe obwódki wokół kontrastowych obiektów). Standardowa jasność obiektywu nie ułatwia pracy automatyce ustawiającej ostrość (tzn. autofocusowi). W trybie makro aparat miał problemy z ostrością. Szkoda również, że nie ma w zestawie jakiegoś etui, gdyż sprzęt w końcu ma dość nietypowe rozmiary. Użytkownicy ucieszą się za to z ładowarki do akumulatora.

Media-Tech Virgo

Producent:	Olympus http://www.olympus.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Olympus Polska Sp. http://www.olympus.pl/
+	niewielkie gabaryty • prostota obsługi • ładowarka akumulatorowa • niewielka waga • 2 lata gwarancji
−	średnia jakość zdjęć • mało opcji pracy dla ambitniejszych użytkowników

cena dystrybutora 1199,00

cena w sieci 1012,00

Dane techniczne

- matryca CCD 5 megapikseli
- trzykrotny zoom optyczny, czterokrotny cyfrowy
- 8 programów tematycznych ekspozycji
- funkcje edycyjne (obejmują zmianę rozmiaru, zdjęcia czarno-białe, tonację sepii, obracanie obrazu)
- funkcja rejestrowania sekwencji wideo z dźwiękiem
- formaty plików: JPEG, QuickTime Motion JPEG, DCF, Exif 2.21, PIM III, DPOF, DPS
- szybkość migawki: 2 s - 1/2000 s
- makro od 1 do 6 cm
- czułość ISO: 64 - 320
- połączenie: USB
- wymiary: 91 x 60,5 x 24.3 mm
- waga: 125 g (bez karty i baterii)
- zasilanie: bateria LI-40B, ładowarka sieciowa

Satysfakcjonujący sprzęt do większości amatorskich zastosowań plus niewielkie gabaryty i mała waga.



Pentagram Photon 634

Marka Photon nie cieszy się zbytnim poważaniem wśród miłośników cyfrowej fotografii. Dlatego też do testowanego aparatu podszedłem nieco jak do jeża, pomimo iż na papierze prezentuje się on wyśmienicie.

6 megapikseli, trzykrotny zoom optyczny i dwucalowy wyświetlacz to podstawowe parametry Photona 634. Pozwala on na pstrykanie zdjęć w rozdzielczości nawet 2816 x 2112 i o dziwo, ziarnistość, choć miejscami widoczna, nie jest jakoś szczególnie uciążliwa. Niestety, jest to aparat przeznaczony głównie dla amatorów robiących zdjęcia w dobrych warunkach. Nie mam większych zastrzeżeń do fotek pstrykanych w plenerze przy świetle słonecznym, są w miarę ostre i wyraźne (choć z balansowaniem bieli bywa różnie). Ale już **działanie lampy błyskowej w pomieszczeniach to wielkie nieporozumienie.** Ma ona po prostu tragicznie mały zasięg, przez co fotografować można tylko obiekty bardzo bliskie, a i tak nie należy spodziewać się wtedy rewelacyjnych efektów.

Plusem zestawu jest to, że **po zakupie nie musisz już dalej inwestować.** W komplecie dostajesz aparat, futerał, baterię litowo-jonową (co niestety ma tę wadę, że jeśli ci się wyładuje w miejscu, gdzie nie możesz aparatu naładować, nie możesz doń wsadzić byle jakich paluszków) oraz kartę SD 128 MB. Pojemność tej ostatniej oczywiście nie jest wystarczająca, żeby pomieścić fotki z całych wakacji, ale na dobry początek jest akurat.



Niedrogi aparat, który zadowoli amatorów.

Photon 634 to w sumie dobry wybór dla kogoś, kto nie chce dopłacać do raz zakupionego sprzętu, a aparat jest mu potrzebny do pstrykania rodzinki i ładnych kobiet na plaży (czyli tak naprawdę dla większości...). Do tego ma całkiem niezłą funkcję makro (zniekształceń niewprawne oko nie wychwyci), tryb manualny i pozwala zapisywać filmy z dźwiękiem. Całkiem nieźle jak na przerośniętą zabawkę.

AG Neovo M-17

Producent:	AG Neovo http://www.pentagram.com.tw/
Dystrybutor w Polsce:	Connect http://www.connect.com.pl/
+	przyzwoite zdjęcia w sprzyjających warunkach • manualne ustawianie parametrów ekspozycji • dużo rzeczy w zestawie
−	beznadziejnie słaba lampa • raczej tylko dla początkujących

cena dystrybutora 890,00

cena w sieci 840,00

Dane techniczne

- matryca CCD 6 megapikseli
- trzykrotny zoom optyczny, czterokrotny cyfrowy
- 8 trybów ekspozycji, w tym ręczny
- notatki głosowe do zdjęć
- zapis w formacie JPG i TIFF
- wizjer z korektą dioptrii
- nagrywanie filmów z dźwiękiem (320 x 240, 15 fps)
- szybkość migawki: 8 s – 1/1500 s
- makro od 9 cm
- czułość ISO: 50, 100, 200
- połączenie: USB 1.1
- gwarancja 2 lata Door-To-Door

Profesjonalista potraktuje Photona jako nic niewartą zabawkę, ale do ambitniejszych amatorskich zdjęć jest w sumie niezły. O ile nie musisz użyć lampy.



Manta puszcza mp3

Manta wypuściła na rynek **dwa atrakcyjne cenowo odtwarzacze mp3**. Pierwszy z nich, Horn, to właściwie przenośny napęd z opcją odtwarzania plików audio, pozbawiony wyświetlacza, za to ładowany przez port USB. Drugi, Demon, to już poważny player z radiem i dyktafonem, w wersjach 128 MB i 256 MB.

Źródło: Manta

GeForce 7800 GTX

– to długo oczekiwana nowość NVIDII. Składa się z aż 302 mln tranzystorów. Dla porównania: konsola PS2 wyposażona jest w układy z 43 milionami. W stosunku do GeForce 6800 Ultra moc jednostek zmiennoprzecinkowych układu cieniowania wzrosła dwukrotnie. Cena w Polsce (model Gigabyte GV-NX78256V) – 2299 zł.



Źródło: NVIDIA

PowerBank Mini AA

GP Batteries wprowadziło małą, poręczną ładowarkę dla akumulatorów NiMH, nieznacznie większą od komputerowej myszy. Urządzenie ładuje 2 akumulatory AA lub 4 AAA i posiada 2 diody LED



Źródło: GP Battery Poland



Nie przesadzajmy z tym latem, słońcem, falami i drobnym, białym piaskiem! Czy nie lepiej zamknąć się w pokoju, wlepić oczęta w błyskający hipnotycznie monitor i walić paluchami w klawisze? Myślę, że wielu z tych, którzy pracowicie zasypują mnie listami, myśli właśnie w ten sposób. Pozdrawiam i życzę jeszcze mniej świeżego powietrza!

Herr Odyn

Co zrobiliście?!

Witam! Kim jesteście i co zrobiliście z poprzednią ekipą Clicka? *DG*

Słyszałeś o ludożercach? To właśnie my...

●●●

Za przeproszeniem

Cześć! Bardzo was lubię. Jesteście świetni! Chce napisać co myślę o takich głupkach jak Duvel którego list ukazał się nie wiem po co w poprzednim Clicku który pisze że odpowiedzi na temat gołych panienek są z góry wiadome. Może on jest za przeproszeniem geyem i półnagie panienki nie przypadły mu nigdy do gustu ale ja myślę że każdego nastolatka kręcą zdjęcia z takimi laskami. Dlatego proszę abyście dawali więcej takich zdjęć.

SONYMIKE

Duvel jest głupi, bo nie chce tego co ja – to właśnie napisałeś. Nie można powiedzieć, że zabłysnąłeś. Z tym gejem też wyskoczyłeś jak wszechpolak na paradzie. Jeśli chcesz manifestować swoje poglądy, rób to z głową, ale nie kapuścianą. Więcej zdjęć gołych panienek? A nie wysłałeś nam przypadkiem listu do CKM? Tam nie spełnili prośby, bo więcej już nie mogą zamieścić...

●●●

Coś widzę

WIDZĘ, ŻE W CLIKU JEST CORAZ GORZEJ. NOWA SZATA GRAFICZNA I BADZIEWNE LISTY.

MtGMaciej

W tym drugim masz teraz swój udział, a jeśli chodzi o pierwsze, to nie napisałeś, DLACZEGO ci się nie podoba. Mogę próbować zgadywać z fusów w herbacie, ale piję ostatnio rozpuszczalną, więc wiesz... mam problem.

●●●

Najlepsiejsi

Na samwpierw witam najlepsiejszych Redaktorów najlepsiejszego pisma w Galaktyce czyli CLICKA! Chciałbym tera wywalić wszystkie brudy jakie mi na sercu leżą, i co ich przetrawić nie mogę choć łykłem już wiadro środków przeczyszczających.

Chwała Bogu, że nie chcesz nam wywalić wiadra brudów, jakie zostały po zastosowaniu środków przeczyszczających!

Otóż wpierw muszę powiedzieć że dajecie w pisemku malućko miejsca na listy. To jest tylko PÓŁ STRONY?! Skoro do Redakcji przychodzi full listów, z czego załóżmy 50% do bzdury, 10% to bezczelne obrazy Waszego pisma i 10% to spam, TO PRZECIEŻ 30% LISTÓW DA SIĘ OPUBLIKOWAĆ (przynajmniej część z nich), a Wy przeznaczacie na nię pół strony.

Gdybyśmy chcieli spełnić twoje życzenie, musielibyśmy przeznaczyć pozostałe strony Clicka na listy, włącznie z okładkami (a i to by nie starczyło). Jeśli damy stronę, zapytacie, czemu nie dwie, jeśli dwie, to gwarantuję, że pojawią się głosy: trzy to bezwzględne minimum! A prawda jest taka, że większość z was woli recki, zapowiedzi, testy. Jeśli będą bardzo wyraźne sygnały, że jest inaczej, czemu nie... liczba stron może się zmienić.

Następna rzeczą po listach jest konkurencja! W ogóle nie wiadomo z kim trzymacie sztamę, jakich czasopism nie lubicie itp. A przecież nam czytelnikom należą się wyjaśnienia, bo żyjemy z Wami jak rodzina która chce na bieżąco znać jej losy. Nigdy nic nie mówicie o CDA, wyzywacie Gry komputerowe i nie można się połapać (a tak na serio to zmieććie ich wszystkich z rynku! ;-)).

Ty chyba sobie wyobrażasz, że nosimy szaliki z naszym logo, barwami klubowymi, mamy „kosę" z niektórymi czasopismami, a z innymi, jak to ładnie określiłeś, „sztamę" i że od czasu do czasu jeździmy do innego miasta zdemolować konkurencję, hehe. No i... coś w tym jest. (*no właśnie, kiedy ustawka z Playem? - Rednacz*)

Aha i piszcie więcej o polskich grach komputerowych bo lubię słuchać jak rodacy robią coś dobrego, np. Painkiller.

Pozdrowienia ze Zniemysla (pod Poznaniem)

MIXER

Jak będą ich więcej robić, będziemy więcej pisać, bez obaw. Pozdro.

Dzisiejsze czasy





Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (czerwcowy redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (wakacyjny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (napakowany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (ojciec korektor).

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP, koncepcja graficzna pisma), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kłosowski, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Marcin Sołtys, Rafał Wieliczko.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondecji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 WROCŁAW

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17. Fax (0-22) 516-35-60!



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail:click@click.pl

